TVゲーム世代のためのスーパーエンタテイメント・情報マガジン!!

1989年10月20日発行(毎月2回第1・第3金曜日発行)
第4巻第20号通巻81号 昭和61年7月11日第3種郵便物認可

ファミコン必勝本

ウィザードリィ
小説&
コミックス
2大超大型新連載
ついに開始!!
★とじこみスペシャル★

Wizardry®

Vol. 20
1989.10.20
260 YEN 税込

SUPER!! HIPPON

●小説ウィザードリィII 作／ベニー松山
「風よ。龍に届いているか」

●コミック版ウィザードリィ 作／石垣 環
「ウィザードリィ外伝・ギルの迷宮」

●特集／完全必勝ガイド
ULTIMA ウルティマ 聖者への道

●特集／ゲームが100倍楽しくなる
甲子園

HOT GAME SCANNER
遊遊記
女神転生II

●最新ゲームならおまかせっ!!
ドラゴンボールIII／ヴィナス戦記
かっとび童児／北斗の拳3／メジャーリーグ

●全メーカー別ゲームソフトリフィル
GAME SOFT REFILL



●これが新しいゲームの楽しみ方だ!
通信しよう。そうしよう。

●ここが知りたい!業界事情、裏の裏!!
ソフトメーカーって何だ!?

●情報いっぱい!さらに充実!!
PCエンジンクラブ／セガメガドライブクラブ
ゲームボーイクラブ

●大好評連載中
バグボーイクラブ／ウィザードリィ友の会
ドラゴンクエストIVジャーナル

KONAMI



トップガン

TOP GUN™

デュアル ファイターズ

DUAL FIGHTERS

コナミ株式会社

本　　社 〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25番地

大阪支店 〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号

札幌営業所 〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2番9号

福岡営業所 〒810 福岡市中央区天神2丁目8番30号

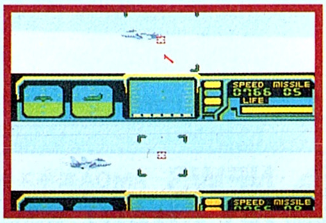
重力と恐怖を、地上に残して。

SCRAMBLE

緊急発進

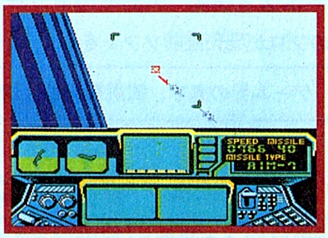


★新機能、2Pドッグファイト★



相手が見える、2分割ドッグファイト画面で友だちと2P空中戦が可能。本物の「トップガン」の世界を、よりリアルにシミュレートしている。

★上下左右への360度回転可能★



画面が上下、左右方向に360度スクロール。実際のトムキャット（戦闘機）のコクピットで操縦管を握っている感覚をリアルに体験できる。

★4つのミッションを遂行せよ★



敵基地を発見し、目標を破壊するミッション・モード。発進、迎撃、ドッグファイト、着陸とより実戦に近づいて、迫力も倍増！

11月下旬発売予定
価格未定

ファミコン必勝本
Vol.20
1989年10月20日号

●EDITORS
井上裕務
平林久和
降旗正子
三橋文夫
高城正顕
根本康弘
作山哲広
清水博子

●STAFF
レッカ社
キャラメルママ
辻事務所
成沢大輔
響あきら
大堀康祐
ベニー松山
手塚一郎
ベントスタッフ
木村茂
古橋潔
中島あゆみ
木宮雅徳
内田聡
田尻智
藤森英明

●DESIGNERS
アートサプライ
バナナグローブスタジオ
遊デザイン室

●ILLUSTRATORS
品川るみ
阿知破英喜
キャラメルママ

●PROOFREADER
フラッパーズカンパニー

●COVER ILLUSTRATOR
伝陽一郎＋X68000

CONTENTS



COVER ILLUSTRATOR／伝陽一郎＋X68000

ゲーム別さくいん



COMPUTER GAMES TODAY NEWS

ハード・ソフト・メーカー・ユーザー・人物…etc.ゲーム業界気になるトピックス　取材・文　編集部

EXPO

AMOAエキスポ、ラスベガス(米)で開催

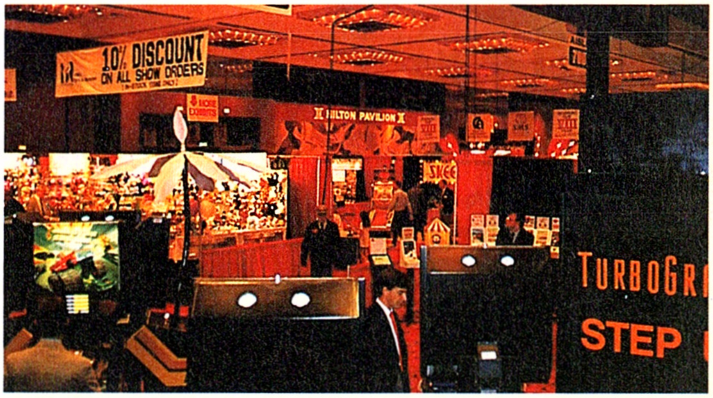
●アメリカで発表された最新ビデオゲーム、その傾向を現地レポート

アメリカゲームセンター事情

海の向こうアメリカでは国民性の違いからか、ヒットするビデオゲームも日本とはかなり違うようだ。現在の日本のゲームセンターで人気があるものは『テトリス』に始まり、『グラディウス』タイプのシューティングゲーム、それに麻雀ゲームだが、アメリカでは一般に身体性の高い格闘アクションゲームが受けている。『ダブルドラゴン』を始め、『ニンジャ外伝』(日本では『忍者龍剣伝』)、『クライムファイターズ』、『ニンジャウォーリアーズ』などだ。『テトリス』はアメリカでも人気が高いが、これはそうしたマーケティングから見ると例外的なヒット作のようである。

そんな状況のなか、去る1989年9月11日から13日にかけて、アメリカ・ネバダ州ラスベガスでAMOAエキスポ'89が開催された。このショーは、毎年2回行なわれる業務用アミューズメントマシンの展示イベントで、毎回業務用ビデオゲームやピンボール、ジュークボックスなどの新製品がずらりと出品される。参加メーカーは欧米のアミューズメントマシンメーカー数10社だが、ビデオゲームに関しては、米国タイトー、米国セガ、米国任天堂、米国カプコンなど、ほとんどが日本のメーカーの米国法人で、いかに日本がビデオゲーム業界においてイニシアチブを持っているかわかる。今回披露された主な新ゲームは、タイトー／ロムスター社から3Dシューティング『アクアジャック』、『ダライアス2』、セガから4人同時プレイ可の『スーパーモナコGP』、アイレムから『Xマルチプライ』、『ドラゴンブリード』、データイーストから『マンデーナイトフットボール』、『ミッドナイトレジスタンス』、SNKから『ギャングウォーズ』、テクモからの『ワールドカップサッカー2』など。

しかし今回のショーでもっとも注目を浴びていたと思われるのは、米国任天堂の業務用NESのプレイチョイス10、そしてNECのターボグラフィックス16の業務用システムであった。両者とも家庭用ゲームソフトを業務用ビデオゲーム機として活用するためのシステムである。業務用ゲーム機のショーでありながらこうしたシステムにもっとも人気が集まるというのは、主催者側にとって少し皮肉な状況といえそうだ。



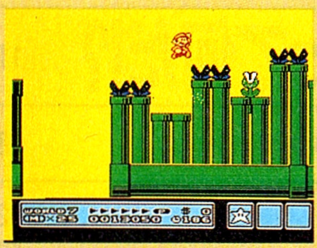
アメリカアーケードゲームトップ10

アップライト・ビデオ	ベスト・ソフトウェア
1 オフロード(レーランド)	1 ゴールデンアックス(セガ社)
2 ハードドライビング(アタリゲームズ)	2 ニンジャガイデン(忍者龍剣伝)(テクモ)
3 オペレーション・サンダーボルト(タイトー)	3 ストライダー(ストライダー飛竜)(カプコン)
4 WWFスーパースターズ(テクノス)	4 ボトム・オブ・ナインス(メインスタジアム)(コナミ)
5 クライムファイターズ(コナミ)	5 スプラッターハウス(ナムコ/シャープイメージ)
6 アーチライバルズ(バリー・ミッドウェー)	6 カベール(TAD/ファブテック)
7 ターボアウトラン(セガ社)	7 レッスルウォー(セガ社)
8 ファイナルラップ(ナムコ/アタリゲームス)	8 シノビ(忍)(セガ社)
9 チェイスH.Q.(タイトー)	9 チャンピオンシップ・スプリント(アタリゲームス)
10 メカナイズドアタック(SNK)	10 ロードブラスターズ(アタリゲームズ)

●アメリカ『リプレイ』誌より／情報提供アミューズメント通信社

アメリカに渡った「マリオ3」





↑「スーパーマリオブラザーズ3」の展示。相変わらずの"マリオ人気"で、多くの人の注目が寄せられていた。家庭用ゲーム（NES）での発売も十分に予想できる

『ドンキーコング』、『マリオブラザーズ』、『パンチアウト』……いずれも大好評を得た任天堂の業務用ゲームだが、実は5年程前から任天堂は、日本国内での業務用ゲーム機の製造販売を中止している。しかし海外では相変わらず業務用ゲーム機の製造販売は続けられており、特に25セントで、10のNES用ソフトから自由に選んで遊べるPLAYCHOICE10が好評である。そして、今回ショーの任天堂ブースでは、このCHOICE 10に搭載する新作ソフトとして、『スーパーマリオブラザーズ3』が出展された。『マリオ3』は日本では、すでに昨年発売され大ヒットしているが、アメリカで正式に紹介されたのは、今回のAMOAショーが初めて。なお、ゲームの内容の方は日本版とまったく同じである。ただしゲーム中表示されるメッセージ英語に変わっている。

MOVEMENT

第2次テトリスブームは仕掛けられたか

●2匹目のドジョウではなく、次なる「テトリス」を考えてみれば

『テトリス』の人気は、いまだに根強い。ファミコン版（発売元／ビーピーエス）は今月の増産分で、販売累計50万本を突破。ゲームボーイ版（同／任天堂）も9月現在で、63万本を販売したという。またアーケードゲーム（同／セガ）の売り上げも今年の1月からトップを独走状態にある。『テトリス』を意識したパズルアクションの新作も多く見られ、爆発的ではないものの、そのヒットの余熱は冷めていない。

ところでこの〝テトリスブーム〟をめぐる物語には、多くのドラマチックな人物が登場する。作者のA・パジトノフ氏、日本で初めて商品化したヘンク・B・ロジャース氏（ビーピーエス社長）、任天堂の版権取得に奔走した荒川實氏（米国任天堂社長）たちである。

その中で、第2次テトリスブームの仕掛け人と目されているのが、石原恒和氏だ。石原氏は、3年前から『テトリス』のおもしろさに注目。対ソ文化交流に積極的な西武セゾングループの映像ソフト会社、「セディック」を通じ、ソビエトのコンピュータ文化に最も近しい日本人ともいわれている。

はやり言葉でいえば、『テトリス』のネゴシエイター（調整役）の地位にいる。

石原氏が、いま考えをめぐらせている構想は大きく分けて以下の3つ。順を追って説明してみよう。

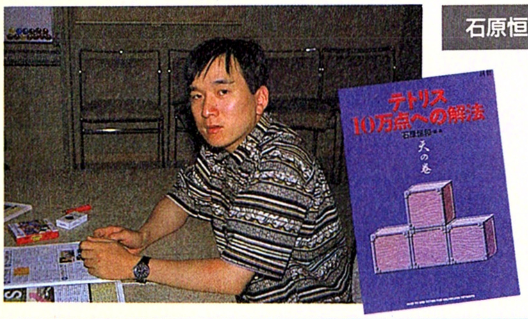
①テトリスの次（パート2）の製作。
～『テトリス』は本来ゲームとして開発されていない。また『テトリス』は秀れたゲームアイデアの源で、発展させていく可能性は大いにある。の理由から実際に進行中。正式名称・発売元はまだ発表できる段階ではないとのこと。

②A・パジトノフ氏の他の作品のリリースの準備。
～パジトノフ氏の心理学を素地にしたゲームデザイン力を高く評価しているところから、1作品だが商品化を進めている。

③ソ連製ゲームの発掘。ゲームデザイナーの育成。
～ソビエトの中央製作者連盟（コムソモール）に日本のゲームを紹介し、コンピュータゲームの概念を理解してもらう。その後、各団体から試作品を提供してもらい、優秀な作品は商品化を検討する。

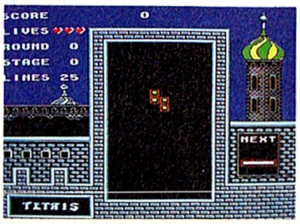
と、その構想は大胆かつ緻密なものだ。あらゆるかたちで、『テトリス』の余波が日本のゲームシーンに影響を与えそうだ。

ちなみに今『テトリス』は、ソビエト宇宙科学アカデミーで、宇宙飛行士の精神分析の道具として利用されている、とここでも活躍ぶりを見せている。

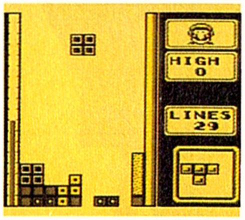


石原恒和プロフィール

1957年・三重県出身。対ソ文化交流の太いパイプをいかし『テトリス』の最も近くにいる日本人のひとり。東京芸術大学デザイン科非常勤講師、映像プロデューサー。（写真右は著書）



←ファミコン版の『テトリス』（ビーピーエス）



←ゲームボーイ版の『テトリス』（任天堂）



←パジトノフ氏、モスクワの自宅で『テトリス』

ECONOM

通信ゲームの経済学

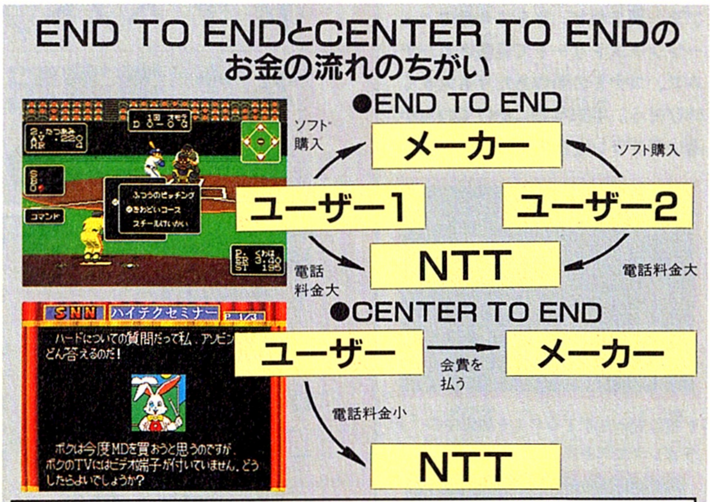
一つのスタイルが確立すれば、それに伴って経済に動きが出る。ごく当り前のことだが、現在話題の通信ゲームにも当てはまる事柄である。

通信ゲームやメーカーからの情報サービスは電話回数を通じて行われる。当然NTTに回数使用料、つまり電話料金を支払わなくてはならない。また情報サービスやダウンロードタイプのゲームで遊ぶ場合などでは、ホストコンピュータを置いたメーカー側に何らかの形で経済的メリットがなくてはならない。これらに関わるお金の流れの差を整理したのが右の図だ。

END TO END、ユーザー同志の相互通信の場合、メーカーに対してはソフト購入料金だけの支払いだが、NTTに払われる電話料金はゲームをしている時間が長いほど大きくなる。3分10円の区域内で1か月間、毎日30分通話すると料金はだいたい月額3000円になる。

CENTER TO END、ホストコンピュータとアクセスし、情報、ゲームをダウンロードしてもらう方法では電話料金そのものはさほどかからない。ダウンロード自体に時間があまりかからないためで、1度ダウンロードすればリセットされるまで内容が消えることもない。情報サービスなら2分弱、ゲームサービスなら1Mクラスで20分程度とのことだ。ただし、情報の入手にはお金がかかる。メガドライブのネットワークでは登録会員制やアクセス回数徴集制が検討されている。また、広告を入れ、広告主からスポンサー料を取るという方法もあるが電話料金面などの点で問題も少なくない。

ゲームという遊びの選択肢は広がったが、選り分ける目も必要なのだ。



ゲームメーカー週間株式市場 9/4～9/22

メーカー	始値	高値	安値	終値	前号比
任天堂	12800	12800	11500	12500	▼300
コナミ	5100	6000	5020	5760	▲740
セガ	4830	6800	4670	6800	▲1970
ナムコ	2160	2200	1970	2000	▼120



FAMI-COM TOP 30

読者がえらんだほしいソフト

「ファミコン必勝本」Vol.19のアンケートハガキより

順位	前回		タイトル	メーカー	得点	解説
1	1	→	ドラゴンクエストⅣ	エニックス	531	超人気RPG、ドラクエシリーズの最新作、発売は'90年1月、4MBバックアップ ¥8500
2	2	→	ファイナルファンタジーⅢ	スクウェア	276	人気RPG「ファイナルファンタジー」シリーズの3作目。4Mでさらにグレードアップ。
3	4	↑	ウィザードリィⅢ	アスキー	219	Ⅲ発売!! のウワサが広まるやいなや初登場。前作でキャラを育てはじめた人も多いのでは…
4	5	↑	ウルティマ～聖者への道～	ポニーキャニオン	105	パソコン版RPGとして世界的ヒットとなったウルティマシリーズから"Ⅳ"をファミコンに移植
5	3	↓	ドラゴンボールⅢ悟空伝	バンダイ	101	人気キャラクターのシリーズ第3弾。2の時に好評だったカードやアニメーションバトル復活
6	7	↑	ツインビー3	コナミ	62	コミカルなシューティングゲームとして人気の高いツインビーシリーズの最新作。
7	8	↑	中華大仙	タイトー	53	横スクロールタイプのシューティング。ビデオゲーム以来のファンがついていて人気に。
8	14	↑	ベストプレープロ野球Ⅱ	アスキー	38	ファミコン版"北斗の拳"シリーズの第3弾。前2作とは異なり、今回は完全なRPGとして登場。
9	26	↑	遊遊記	任天堂	37	野球シミュレーションとしてその名を轟かす「ベスプレ」第2弾。わかりやすさを重視。
10	10	→	北斗の拳3	東映動画	35	「新・鬼ヶ島」の良さが見事に受け継がれた、ディスク2枚組のコミカルアドベンチャーゲーム。

順位	前回	タイトル	メーカー
11	13	イースⅡ	ビクター音楽産業
12	9	テトリス	BPS
13	11	MOTHER	任天堂
14	17	信長の野望・戦国群雄伝	光栄
15	―	超人ウルトラベースボール	カルチャーブレーン
16	23	キャプテン翼2	テクモ
17	―	アメリカンドリーム	ココナッツジャパン
18	―	スクウェアのトムソーヤ	スクウェア
19	―	サンダーバード	パック・イン・ビデオ
20	―	マルサの女	カプコン
21	27	甲子園	ケイ・アミューズメントリース
22	―	スウィートホーム	カプコン
23	23	忍者龍剣伝2	テクモ
24	18	ヘラクレスの栄光Ⅱ	データイースト
25	―	ウィロー	カプコン
26	20	SDガンダム2	バンダイ
27	―	麻雀大会	光栄
28	―	双截龍Ⅱ	テクノスジャパン
29	―	レーサーミニ四駆ジャパンカップ	コナミ
30	―	悪魔の招待状	ケムコ

●定番RPGでそろう！

1位から4位までをRPGの定番ともいえる作品が占めた。今後しばらくは動きそうもない顔ぶれ。さすがのドラゴンボールもおされぎみ。トップ10内では遊遊記、ベストプレープロ野球Ⅱといったところがさらに上位をねらっています。トップ10外で注目されるのはイースⅡ、キャプテン翼2など。さらに今号のニューソフトストリートで発表されたナムコ、コナミの新作あたりも大きく伸びそう。年末年始にかけてのお小遣いのプランをたてておきましょう。


↑相も変わらずTOP1を爆走中の「ドラゴンクエストⅣ」

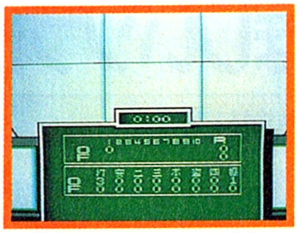

↑前回から17ランクアップしてTOP10内に入った「遊遊記」

 ●得点の計算方法…メーカー名の下の得点は、アンケートはがき1枚につき、1位に3点、2位に2点、3位に1点を与え、満点が1000点になるように換算したものです。

TOYSHOP TOP 10

おもちゃ店売れ筋トップ10

順位	前回	タイトル	メーカー
1	5	究極ハリキリスタジアム平成元年版	タイトー
2	2	MOTHER	任天堂
3	―	激闘プロレス	テクモ
4	3	スーパーマリオブラザーズ3	任天堂
5	4	ファミスタ'89	ナムコ
6	1	レーサーミニ四駆	コナミ
7	6	ロボコップ	データイースト
8	―	名門！第三野球部	バンダイ
9	―	コズミックウォーズ	コナミ
10	―	キャプテンED	CBSソニー


↑「究極ハリキリスタジアム平成元年版」、売れてます

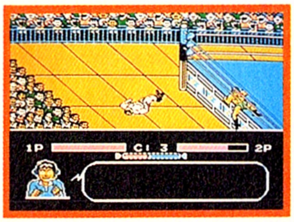
●新作登場率低し！

『究極ハリキリ～』と『ファミスタ'89』がトップ10にランクインされています。とりあえず野球ゲームの生き残り組と考えたい。

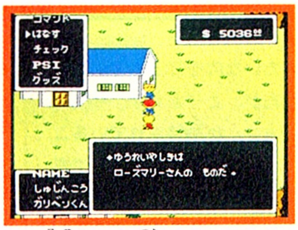
さて上位ですが、『MOTHER』に続いて『激闘プロレス』が新作として登場。他の新作『名門！第3野球部』『コズミックウォーズ』『キャプテンED』を引き離しました。『スーパーマリオ3』は相変わらず堅調、上位をキープです。

〝NEWS〟のコーナーでも触れましたが、『マリオ3』は近々アメリカに上陸の予定。むこうでも人気出るだろうな。『レーサーミニ四駆』はぐっと後退6位に。ただしロングセラーになれる可能性も。また『ロボコップ』もこのへんを定位置に粘る。

新作の数が少ないこの秋、人気ゲームが固定する見込み。


↑いきなり3位に登場の「激闘プロレス」。テクモです


↑キャラクターもの強し！バンダイの「名門！第3野球部」



↑「MOTHER」は強し…といったところでしょうか

今回のおもちゃ店へのインタヴューは東京・秋葉原のマルゼンムセンの店長さんに直々にお話を聞いてみた。

「うちじゃあ今、『マザー』『究極ハリキリスタジアム～』が人気者ですね。それに、もう2本『SDガンダム2』と『テトリス』は、品切れ状態のときが多いため、売り上げは爆発的じゃないものの、こちらでは常にトップ10に入っているソフトです。また、ロングセラー組もありますよ。『スーパーマリオ3』とか、先ほどの『テトリス』などは、今だに人気のある商品ですね。

野球ゲームも多くの人に親しまれているようです。簡単なルールのおかげで、大人から子供まで楽しめますからね。けっこう、おみやげとして買っていくケースも多いみたいですよ、野球は。

全体的な傾向として、新作発表で、わーっと盛り上がって、しばらくすると落ち着く、このパターンが週ごとにくり返されているような感じです。

新作の名があまり上がらなかったのが残念でした。

GAMEBOY TOP 5

読者がえらんだトップ5

順位	前回	タイトル	メーカー
1	1	魔界塔士SA・GA	スクウェア
2	2	テトリス	任天堂
3	3	ドラキュラ伝説	コナミ
4	5	スーパーマリオランド	任天堂
5	―	F1レース	任天堂



↑さて1位を続ける「SA・GA」。ゲームボーイ初のRPG

●「SAGA」の独壇場か！

3週連続1位の「SAGA」が、2位の「テトリス」以下を引き離し、独走体制に入ってきました。まだまだ発売まで時間があるのでどこまで続くか楽しみです。突然5位に登場の「F1レース」。情報的には真新しいものは入ってきていないのですが、混戦の中、5位にすべり込んだという感じです。発売はいつになるのかな？

～読者の声～

「ベストプレープロ野球」は〝買い〟ですね。データの細部改良に監督の個性やホームグラウンドの選択まで!! 〝まで〟〝きあい〟ってのも良いですねぇ。ぜいたくをいえば投手に〝マウンド度胸〟ってのも入れて欲しかったです。」

大阪府・品川玉蘭

「『ドラクエⅣ』に出てくるという『銀のタロット』の使い方。もしタロットカードが大アルカナの24枚あるというのなら、これまで以上に戦闘することが楽しくなるとこでしょう。また24枚カードそれぞれの効果にも注目してみたいです。それにしても、最新情報を見るたびにますます欲しくなる『ドラゴンクエストⅣ』はさすがファミコンソフトの王者ですね。」

大阪府・神谷泰広

●「おもちゃ店」の集計は、キディランド（東京・原宿）、奥野かるた店（東京・神田）、伊勢丹、西武百貨店池袋店の協力を得て、本誌編集部が独自に集計し、まとめたものです。

PC-ENGINE TOP 10

読者がえらんだほしいソフト

「ファミコン必勝本」Vol.19のアンケートハガキより

順位	前回	タイトル	メーカー・票数	コメント
1	2	スーパー桃太郎電鉄	ハドソン 108	エンジンならではのグラフィックも楽しんでほしい、ボードゲームの決定版!!
2	1	オーダイン	ナムコ 101	ぐるぐる。ぴゅんぴゅん。どっかーん。2人で取り合うクリスタル。美しき友情なのである。
3	9	ダブルダンジョン	メサイヤ 66	1人プレイでクリアするには、かなり根性がいるだろう。やはりモノをゆーのは友情である。
4	3	源平討魔伝	ナムコ 49	3重スクロール、音声合成、3種類のモード。どうやら、ほぼカンペキに移植されそうだぞ。
5	4	イースI・II(CD-ROM)	ハドソン 46	IとIIをつなぐビジュアルも、かなりこっている。出演の声優さんも楽しみなのさ。
6	10	ダライアス	NECアベニュー 27	3画面から1画面への変更が気になるけど、ニンジャウォリアーズの実績があるから…。
7	—	ゼビウスII(仮)	ナムコ 21	なんて懐かしいタイトルなんだろう。ゼビウスはシューティングの原点だもんね。
8	—	スーパー桃太郎伝説	ハドソン 20	「桃鉄」同様、単なる移植ではなく、エンジン用のスペシャルバージョンになる。わくわく!!
9	6	ドラえもん迷宮大作戦	ハドソン 18	パワーアップすると、ボンバーマンのような爽快感が味わえるアクションゲーム。
10	5	シティハンター	サン電子 17	原作はソフトボイルド(?)である。はたして、このゲームはソフトか、ハードか?

●ハドソンV.S.ナムコ

「電鉄」&「伝説」と〝桃太郎シリーズ〟が2本ランクインしました。さすが、ブランドものの強みを感じます。とゆーワケで、今回のTOP—10は、ハドソン(4本)とナムコ(3本)の一騎討ちとゆー感じになってしまいました。確かにこの7本は、どれを取っても期待大の注目ソフトですけど…。そんな中で、「ダライアス」も順調に票を伸ばしています。また、移植ものの天下が続く中で、「ダブルダンジョン」のジャンプアップが目を引きました。もっともっとオリジナルにがんばってもらいたいのですが…。



↑9位より3位にランクアップ。メサイヤの「ダブルダンジョン」

VOICE

今回は、3位にランキングされている「ダブルダンジョン」の発売元であるメサイヤ(NCS)の松田さんにお話を聞いてみた。

「今までは我々側で、ソフト発売以前の前人気みたいなのを知ることができませんでしたが、とりあえず、今回の『ダブルダンジョン』が期待されていることを知って、正直いってウレシイです。この作品は迷路シミュレーションとして様々な遊び方ができるんですよ。スムーズスクロールや100種類もの敵、そして何よりも、2人同時プレイが売りのポイントですね。また今後発売予定のソフトでも、こんな実験的なスタイルを試していきたいと思ってるんですよ。今の1押しは、『ガイアの紋章』の続編『ガイフレーム』と、アニメっぽい『カイザード』の2本のSLGです。」

MEGADRIVE TOP 5

読者がえらんだトップ5

順位	前回	タイトル	メーカー
1	1	ソーサリアン	セガ
2	4	大魔界村	セガ
3	2	テトリス	セガ
4	3	スーパーハイドライド	アスミック
5	—	ランボーIII	セガ



↑これがメガドライブ版「ソーサリアン」。来年1月発売予定

●ソーサリアンが強力

ソーサリアンが不動のトップ。パソコン版でネームバリューがある上にRPG不足というのも人気の要因でしょう。となれば12月16日発売の「バーミリオン」に期待が集まります。新作では「ランボーIII」がランクイン。ごく普通のアクションゲームだけど、キャラクターの人気が高い。もうすぐ年末商戦。期待作が次々に登場してくるでしょう。



→5位に初登場。アクションが見ものの「ランボーIII」



←アスミックの「スーパーハイドライド」

VOICE

「『ソーサリアン』の移植も順調に進んでおり、前回、今回の1位の期待に応えることができる作品になりそうです。また、今回5位に初登場の『ランボーIII』もアクションゲームとしてクオリティーの非常に高い作品となっていますので、どうぞ御期待下さい」

セガエンタープライゼス　H・E事業部　辻氏談

PERSONAL COMPUTER TOP 10



↑光栄の歴史ＳＬＧ、「水滸伝・天命の誓い」。今回２位



↑日本ファルコムの一押し、「ワンダラーズ フロム イース」

●これがコナミの底力！

コナミの最新作「激突ペナントレース２」が初登場にも関わらずいきなりトップにランキングされました。前作の悪かった点を改良し、非常に遊びやすい作品に仕上がっています。第２位は「水滸伝・天命の誓い」。メーカーは、もちろん光栄。108人の武将による壮大なドラマがウリのＳＬＧで、ストーリー性を重視した作りが新鮮な感じがします。第３位の「テトリス」に関しては書くまでもないでしょう。注目ソフトはビングソフトの「ニュージーランドストーリー」。かわいいキャラによるパズルアクションです。

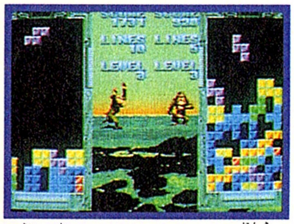
パソコンゲーム売れ筋トップ10

	前回			
1	―	激突ペナントレース2	コナミ	MSX2
2	―	水滸伝・天命の誓い	光栄	PC-9800、8800 他
3	4	テトリス	B.P.S.	PC-9800、8800 他
4	1	信長の野望 戦国群雄伝	光栄	PC-9800、8800 他
5	3	ピンキィ・ポンキィ1〜3	エルフ	PC-9800、8800 他
6	8	WANDERERS FROM Y's	日本ファルコム	PC-9800、8800
7	―	キャンキャンバニー	フェアリーテール	PC-9800、8800
8	9	夢幻戦士ヴァリスII	日本テレネット	PC-8800
9	―	ニュージーランドストーリー	ビングソフト	FM-TOWNS
10	―	第二次欧州大戦	ソフトプラン	PC-9800シリーズ

ショウ後の新製品に期待

先にも述べたように、ゲーム業界は今や業界２大発表会の一つ、秋のアミューズメントマシン・ショウの直前故、どのメーカーも新製品をショウに発表するためにと出し控えているのだ。それゆえ、今月のチャートは、いつにも増して新製品の数が少ないって訳。というわけで、チャートの変動はほとんど無かったんだ。とにかくショウ後に期待したい所です。

ARCADE GAMES TOP 5



↑相も変わらず「テトリス」は人気が高いようです

●テトリス、1・2制覇

今回は１機種を除きチャートは前回と同じ、初登場でいきなり３位となった物があると思いきやこれも定番のスポーツ物、テトリス・スポーツ物の人気はしつこいぐらい相変わらずといったところでしょうか…。新製品ラッシュの８月と秋のアミューズメント・ショウの狭間故、オリジナルのゲームがこの所、出し控えられているからによるんだけど、それもあと１ヵ月ちょっとの我慢。ショウの発表後には、各社自慢の新製品がこぞって発売となる。あと１ヵ月、とにかく我慢。



↑「ファイナルラップ」の人気も衰えを見せません

アーケードゲーム人気トップ5

テーブルゲーム

	前回			
1	2	テトリス	セガ	御存知、ロシア生まれの人気パズルゲーム
2	1	フラッシュポイント	セガ	面クリアタイプに変身した日本テトリス
3	―	スーパーバレーボール	ビデオシステム/ナムコ	巧みな攻撃が出来るのがバレーファン涙モノ
4	4	ワールドスタジアム'89	ナムコ	やっぱり根強い野球ゲーム本物以上に白熱！
5	3	スーパーマスターズ	セガ	リアルシミュレーションゴルフゲーム

体感ゲーム（アップライトコックピット型）

	前回			
1	1	ファイナルラップ	ナムコ	2〜6人まで遊べるレースゲーム（写真下）
2	2	スーパーモナコGP	セガ	本物指向の大迫力ドライブシミュレーション
3	3	ウイニングラン	ナムコ	一番最初に３Ｄポリゴンを使用したゲーム
4	5	オペレーションサンダーボルト	タイトー	２人で遊べるアップライト型の射撃ゲーム
5	4	ハードドライビング	アタリゲームズ ナムコ	ウイニングランを、上手くバージョンアップ

●MSX2単独でも初登場で一位

「激突ペナントレース２」の楽しさは、やはり前作同様、ウォッチ・モードによる試合観戦です。ファミコンでいえばアスキーの「ベストプレー・プロ野球」に近い感じがします。一試合にかかる時間は多少長いですが、絶対に盛り上がるので、ぜひ友達を集めて遊んでください。

●以上の集計は、㈱日本ソフトバンク、アミューズメント通信社の協力を得て、本誌編集部が独自に集計し、まとめたものです。

●これがおすすめ●ソフトスクランブル

SOFT SCRAMBLE

秋の新作ゲーム、8本！

木々の葉も次第に色づき始めるこの季節、人によって「勉強の秋」だったり「食欲の秋」だったり「読書の秋」だったりするわけですが、中には「ゲームの秋」っていう人もいますよね。そんな人に秋の夜長にプレイするゲームにふさわしいのはどれかっていうのをアドバイスするソフトスクランブル。今回は8本登場します。

過去4号での順位

	Vol.16	Vol.17	Vol.18	Vol.19
マハラ	ー	21	17	21
甲子園	ー	19	23	27
ワール	ー	ー	ー	ー
ヴィナ	ー	ー	ー	ー
北斗	30	13	27	ー
デジ	ー	ー	ー	ー
スーパー	ー	ー	4	3
ビン	ー	ー	ー	ー

10月6日〜10月20日発売スケジュール

日付	機種	タイトル	メーカー
10/6	FC	甲子園	ケイ・アミューズメントリース
6	MD	スーパーハイドライド	アスミック
13	FC	ワールドスーパーテニス	アスミック
13	PC	デジタルチャンプ	ナグザット
14	FC	ヴィナス戦記	バリエ
14	FC	遊遊記	任天堂
18	GB	ピンボール66匹のわに大行進	ハル研究所
19	FC	北斗の拳3	東映動画

FC マハラジャ

神秘と伝説の国、インドを舞台にしたコマンド式ゲーム。アドベンチャーゲーム的なストーリー展開と、ロールプレイングゲーム的キャラクター設定を同時に取り入れたジャンルミックスタイプだ。マハラジャの宮殿から、邪神ラーヴァナの謎を追いかけてプレイヤーは旅立つ。



■サン電子
■発売中
■¥6200
■カセット

●アドベンチャーゲームの中で、モンスターと戦ってレベルをあげるというRPG要素を取り入れたのがこのマハラジャ。実際プレイしてみるとAVG、RPGともにちょっと中途半端な気がしてならない。AVG＋RPGであれば本来1＋1＝3にも4にもなってほしいところだけれど、どうもこの種のパターンだと2にもならないで1で終わってしまうようだ。だったら、どちらかにしぼったほうが完成度は高くなると思うのだが。ストーリー設定などがおもしろそうなだけにおしい。（RYOII）

●いま流行の!?古代インド神話がシナリオの基本になっているので、目新しさがありますね。AVGはポンポン進むので少し物たりないかなって気がするし、RPGもインパクトがないし。ありがちなパターンになっちゃったのがおしいなと真剣に思いました。もっと題材を上手に使えばメリハリのあるストーリーも出来たんではないのでしょうか。しかし、登場人物1人1人に個性があり、のっぺりになりがちな展開に花をもたせています。それと、シバ神がカッコイイですね。シ○ラトの仲間か何かですか？（作山）



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥(半)♡♡

FC 甲子園

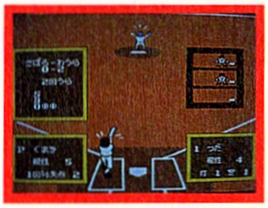
昨年の「夏の全国高校野球大会」のデータをもとに、高校野球をシミュレーションした野球ゲーム。全出場49校が攻撃力・守備力・投手力・機動力の4つのパラメーターで分析されている。トーナメントの最中、他チームの試合は結果のみを見れる等、親切設計がいっぱい。甲子園の雰囲気も良く伝わってくる。



■ケイ・アミューズメントリース
■10月6日発売
■¥5900
■カセット

●プロ野球をベースにした、今までの野球ゲームとはひと味違うんだよね。全員がピッチャーになれたり、バントの重要性が高かったり（バントが2種類あるなんて、このゲームだけだろ）、根性ってゆーパラメータがあったり、実に高校野球っぽく創ってあるんだ。OPも例の曲だしね。演出面は、いいできだよ、うん。操作性も悪くないし、野球ファンは買いでしょう。ただし、高校野球という性質上、ホームランがガンガン出るようなゲームじゃないからね。どちらかといえば、玄人好み…かな。（北枕獲）

●プロ野球を題材にした野球ゲーム・ラッシュの中で、ついにという感じで登場した甲子園です。ちょっと時期をはずしちゃったのは残念だけど、完成度はなかなか。ランナーが出るとバント、バントで攻めるところや、根性というパラメーター設定など、プレイ中の細かい動きから途中の演出まで、徹底的に高校野球しているうえ、とても丁寧に作られています。ハデさはないけど、野球ゲームファンなら買って損はしないソフトだと思います。私は最初のデモのシーンだけで感動してしまいました。（マッキー）



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
BGM	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

FC ワールドスーパーテニス

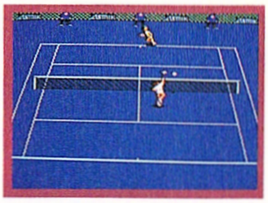
アスミック初のスポーツゲーム。ゲームモードはSINGLES、DOUBLES(1P & COM)、DOUBLES(1P & 2P)、VS PLAYの4種類。SINGLESはトーナメント形式でLENDL、EVERT、GIRL、BOYの中からマイキャラを選んでスタート。GIRL、BOYは、プレイヤーがパラメータを設定するオリジナルキャラ。



■アスミック
■10月13日発売
■¥5900
■カセット

●正直いうと、このゲームの第一印象はあんまし良くなかった。色々と面白い演出はされてるんだけど、それが最初ゲームした時には"奇をてらってる"って感じがしちゃったんだ。当たり判定も少しばっかりいいかげんだし。でもね、やり込んでみるとコレが意外と楽しめる。特に、"まきゅう"を決めるコツを覚えてくると今までのテニスゲームにないアニメチックな爽快感を味わえるんだ。ま、なんでその非現実な世界に実名のテニスプレイヤーが登場するのがちょっと理解に苦しむこともあるけどね。(ニョクマム古橋)

●ファミコンではおなじみのテニスゲームってことですんなりとプレイに入っていけるんじゃないかな。少々当たり判定がイイかげん気味だけど、それは慣れで十分カバーできると思うし。ポイント高いのは全部で5種類もある"まきゅう"。これらの技を活かして試合運びができた時なんてすっごい気分いいわよ。まぁ、そこまでキャラを育ててくのはけっこう大変だけどね。このあいだの全米オープンで活躍した"イワン・レンドル"になりかわってのプレイも楽しめるし、そこそこ遊べる1本だと思います。(AYU♥)



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♡♡♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡

FC ヴィナス戦記

映画にもなったアニメ「ヴィナス戦記」のゲーム化。未来の金星を舞台に、15のマップ・シナリオが展開する。マップ画面上はシミュレーションゲームで、ユニットを移動し、敵のユニットとぶつかると、一転して3Dタイプのシューティングゲームとなる。バイク隊を指揮して、首都奪回が目的だ。



■バリエ
■10月14日発売
■¥5800
■カセット

●比較的難易度の低いシューティングがやっていてとても心地良い。シミュレーション要素もキツすぎずうまくゲームを盛り上げてくれる。「タコ戦車」というボスキャラも迫力があってやっつけた時はそう快だ。グラフィックもキレイ。欠点のないソフトなんだけど……何か1つプレイヤーに印象づけさせる要素が欲しかった気がする。あんまりにも素直にまとまっちゃっていて、良くも悪くも引っ掛かるポイントがないんだ。クオリティは高いと思うんだけどね。原作アニメのファンにはオススメっす。(内田聡)

●シミュレーションゲームをやっていると、そのほとんどの戦闘が「始める前から結果がわかっている」ことが多い。運やテクニックではなくて、準備していた戦力の差を確認するために戦闘がある、といってもいいくらいだ。戦闘シーンを省略しちゃうコマンドを持ったゲームもある。そんなものなのかもしれない。さて戦闘を3Dシューティングでする「ヴィナス戦記」だ。結果が見えている戦闘に費やす約1分は、やはり長い。撃ちまくり終わって、「えーと何してたんだっけ?」になりかねない危険なやり方だ。(ヒラ坊)



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥½♡♡♡

FC 北斗の拳3

超人気マンガだった「北斗の拳」のファミコンゲーム第3弾。前2作がアクションゲームだったのに対し、3は完全なRPG。ストーリー、キャラクターは、より原作に忠実になった。コマンドにも"奥義""秘孔"が設定された。リン、バット、ケンシロウの3人パーティーでゲームはスタートする。



■東映動画
■10月19日発売
■¥6200
■カセット

●人気キャラクターシリーズ『北斗の拳』の第3弾は、なんとRPGだった。アクションのイメージが強かっただけに危惧はあったけど、仕上がりとしてはむしろアクションのときよりもシックりきている感じ。戦闘中、リンが無償でお手当て(回復)してくれたり、移動方法が最初からコマンドでスムーズにできたりと親切設計なんだけど、その分ゲームバランスが多少お座なりになってるのが残念だ。荒唐無稽なメッセージもなく、全体的に原作のイメージを踏襲したハードなつくりに徹底していて安心した。(S-MAN)

●いつの間にか"北斗の拳"シリーズも第3作。今回が集大成ってことになるんでしょうかね。前2作とは違って、"3"は完全なRPGとしての登場。ストーリーの展開やゲーム中の会話など、シナリオの部分に関しては、原作に忠実に作られている。戦闘システムでも"秘孔""奥義"なんていうコマンドが設定されていて北斗らしさを意識した作りにはなっているんだけど、そこがうまくRPGとしての面白さに結びついていないのが惜しい。北斗ファンがストーリーをゲームで読む(?)にはいいかも。(ハルク)



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♡♡♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡

PC デジタルチャンプ

対面対戦タイプのボクシングゲーム。対戦相手は過去の名チャンピオンのクローンたち。すべてのクローンチャンプに勝ち抜くと究極のデジタルチャンプと対戦することになる。ストレート、フックなどの基本テクの他に、サンダーブロー、ダイナマイトアッパーなんていう必殺パンチも設定されている。



- ナグザット
- 10月13日発売
- ￥5800
- Hu-CARD

●ボクシングゲームはいくつも出ましたが、家庭用ゲームでは、このカメラアングルは初めて。目に見えるのは、対戦相手と自分のグローブだけで、とても見やすい。逆にいえば、何かものたりない画面になっちゃうんだよね。もちっとハデなグラフィックだったら面白かったかもしれない。でも、相手の顔ばっかりパンチしてると血だらけになっていったりして、芸は細かかったりする。必殺パンチもかなりの迫力があって、本当にあたったぁっ！て感じがします。一発ブイ～ンとなぐっちゃって下さい！　（作山）

●アーケードゲームではおなじみのボクシングゲームなんだけど、家庭用のテレビゲームで遊べるものとなると意外に少ないんだよね。PCエンジンでは、この「デジタルチャンプ」が最初ってことになる。ゲーム形式としては、ごくノーマルな対面対戦タイプ。FCの「マイクタイソン」のイメージに近いかな。操作系がシンプルで、誰でもすぐに遊べるのが良い。キャラクターのグラフィックはなかなかにリアルで迫力がある。格闘技系のアクションが好きな人には、オススメできると思うよ。　（ハルク）



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥½♡♡
グラフィック	♥♥½♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥½♡♡
総合評価	♥♥½♡♡

MD スーパーハイドライド

パソコンゲームのヒット作「ハイドライド3」の移植版。フェアリーランドに起きた異変の原因を探り出し、平和を取り戻すことが目的。主人公は、戦士強盗・修道士・僧侶の中から職業を選ぶことができ、その職業によってパラメーター、ゲーム内容が大きく変化する。



- アスミック
- 10月6日発売
- ￥7900

●パソコン版にかなり忠実な移植がなされているのですが、私にはそれが裏目に出ているとしか思えません。メガドライブのみならず、家庭用ゲームのユーザーが「ハイドライド」シリーズを求めているのでしょうか。忠実+新しいゲームエッセンスが加わっているならいざ知らず、ですが。と考えていくとこのゲームをおすすめできる層はパソコンゲーム大好き、の層でしょうか。出来そのものは割と良いのでパソコンゲームファンなら楽しめましょう。私は遠慮させて頂こうと思ってますが。　（成沢大輔）

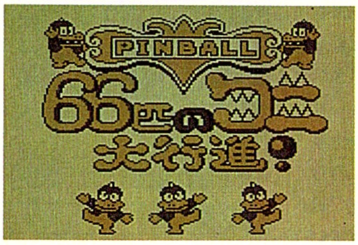
●ソフトの少ないMD。サードパーティのソフトがまた出た、というのでまずはめでたいの一言。タイトル画面が綺麗なので期待してやってみるとコレ、FC版と全く同じなのだ。RPGの移植物という性質上内容的な面ではいたしかたないが、スクロールが画面単位・FCと変わりばえのしないグラフィック等、MDの基能を持ってしていれば改善できる所が随所に見られるのが悲しい。単純な意味での移植ではなく、ハードの特性を生かした、「MDならでは」の移植をしてほしかった。　（大堀康祐）



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡

GB ピンボール 66匹のわに大行進

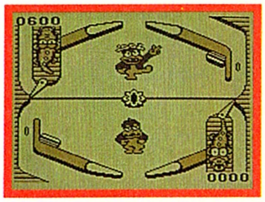
1人プレイ用では、通常画面5画面（ワニがボールを飲み込む画面を含む）、ボーナス画面3画面からなり、2人プレイ用では、1画面を上下2分割した対戦画面となる。対戦ゲームでは8種類のアイテムが登場し、それにボールを当てることによって、情況が様々に変化する。得点が0になった方が負け。



- ハル研究所
- 10月18日発売
- ￥2980（税込み）

●なんてったってワニをキャラクターにしてあるってのがいいですネ。かわゆいし見ていて飽きがこない。それから1人プレイの場合、実質4画面スクロール+ボーナスステージ3面と、ピンボールゲームとすればグラフィックがいっぱい。しかも各画面にいろんな仕掛けがしてあるので、それを解くだけでもじゅうぶんたのしめてしまうのです。そして1画面を2分割しての恐怖の対戦モード。これはとっても興奮もの。通勤通学アイテムとして、なんぱアイテムとして、これはボクのいち押しソフトです。（RYOII）

●ゲームボーイが発売されてから半年、ソフトも充実してきたとはいえ、そのほとんどがパズル物。ゲームボーイの特性を踏まえているからといっても、こう多いとね…。そんな中、何気なく始められて、適度に楽しめるこの「ワニ～」良いんだよね。頭を使い過ぎるってことなく遊べるので、暇潰しにはもってこいなのだ。このゲームの中の対戦モードはなかなかプレイヤーを熱くさせてくれる。ほど良いムツカシさをよく心得てるって感じかな。ワニってのもカワイクてマル。　（大堀康祐）



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

●ぼくがゲームをしている場所／連載3回●

『MOTHER』(任天堂)

ゲームでなければできない夢があり、嘘がある。

文／田尻 智



イラスト／東京工作クラブ

映画的演出と言葉のRPG

久しぶりに映画館へ出かけた。このところ映画といえば、ほとんどレンタルビデオで観ることが多かったけれど、やっぱりこれだけはスクリーンで観たい、と思った「インディージョーンズ最後の聖戦」。

この映画は僕に、期待通りの実に映画らしいオモシロさを堪能させてくれた。家の14インチのテレビでビデオを観たとき、しばしば「あー、これは映画館で観たかったな」とクヤシイ思いをすることがある。しかし「インディージョーンズ最後の聖戦」は、まさしく映画館のための映画だった。もし自宅のテレビで観たとしても、この痛快なアドベンチャーの迫力を100パーセント満喫はできなかっただろう。

やっぱり映画のオモシロサ、楽しさは、テレビやビデオでは味わえないモノだ。そこには映画でなければできない夢があり、嘘がある。そしてそれはビデオゲームの世界でも同じだと思う。

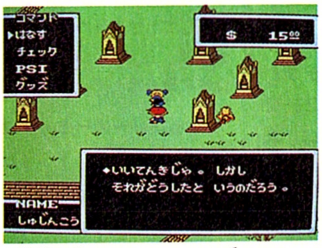
●

糸井重里氏の『マザー』は、明快なストーリー性のある、スピルバーグ映画を思わせるロールプレイングゲームだ。もちろん場面のあちこちに映画的手法がいくつも散りばめられているのだけれど、ここではそれをひとつひとつ説明するのは避けたい。『マザー』をこれから遊ぶひとたちもいるのだから、内容を先にばらしてしまっては失礼だと思う。

つまるところ『マザー』の魅力は、この映画撮影的センスの画面と音楽、そして糸井氏の考え抜かれたシナリオといえる。しかし、逆にゲーム本体、すなわちゲームデザインについては、納得のできない点がいくつか挙げられるのだ。

たとえばそれは広大なマップ。主人公のキャラクターの大きさにリアルに対比させた、その広大なマップは、かなり多くの人々を驚嘆させたようだ。僕は「ビデオゲームは遊ぶひとを不快にさせてはならない」と日頃から思っている。糸井氏は画面上に、よりリアルな街や森を表現したかったに違いないけれど、広すぎて歩くのがつらい人も多かった。遊ぶ人たちに無意味な負担をかける可能性があるなら、そのリアルさはデフォルメされてしかるべきだ。それはビデオゲームに許される嘘だと思う。

もうひとつは敵キャラクター(モンスター)の分布バランスについて。生き物の生態系にはヒエラルキーというものがあって、一般に小さい者は弱く大きい者は強い、1人の者は弱いが大勢なら強いという自然法則がある。僕たちはこのことを体で本能的に理解しているから、画面に小さいスライムが出てくれば(弱そうだ)と思うし、巨大なだいまじんが現れれば(強そうだ!)とたじろぐわけだ。しかし『マザー』の場合、舞台設定が現代のアメリカというせいもあるのか、敵キャラクターのヒエラルキーがそれほどはっきりしていない。デビルカーやマッドカーより小さいロープの方が強いし、デビルトラックやマッドトラックよりも小さいクマの方が手強かったりする。そのせいか敵キャラクターがマップ上に割と無秩序に分布されているような印象があるのだ。



➡旅の途中で仲間を見つける。メロディ集めがゲームのカギ

もうひとつはゲーム中にプレイヤーに与えられる情報がいまひとつ不足していること。ロールプレイングゲーム中の登場人物のセリフは、ゲームを解くためのヒントを授けてくれるものと、ゲームに色をつけるための遊びのセリフがある。話によると『マザー』の開発途中で、プログラムの記憶容量が足りなくなり、そのとき遊びのセリフを極力残してヒントの方を泣く泣く削ったそうだ。ヒントを捨てて遊びを取ったところは糸井氏の大英断であり、『マザー』を特徴あるソフトにしているけれども、それでもゲーム自体が不親切になってしまった事実は残った。

こうしたことが僕には気になって、やはり文章のプロが手掛けたシナリオが素晴らしいものであるだけに、これならいっそ小説やあるいは映画にした方が『マザー』は、もっとおもしろくなったかも知れない、と思ってしまうのだ。しかし、これらゲームデザイン上の難点に関して糸井氏はそれほどクリティカルな問題とは考えていないようだ。糸井氏は今回の『マザー』のゲームデザインについて「僕はビデオゲーム創りにおける十戒をあえて壊したのだ」と語った。

だがはたして糸井氏が言うようなゲーム創りの十戒が、現在のビデオゲームに確立されているかというとあやしい話だ。現在発売されている多くのソフトを見てみると、その出き不出きにはあまりにも差があるし、創作ノウハウは、メーカーごとにはあっても、全体での共通項は見い出せない。

そう、ゲームの十戒を理解し守って創っていく以前に、十戒はないのである。それはビデオゲーム文化が発生して、まだ十余年しか経っていないのだから、当たり前といえば当たり前といえるだろう。十戒はまだ作られていないのだ。作られていないものは、まだ壊すことはできない。これから作っていくのだ。

●

でもゲームに十戒がないというのは、実は素晴らしいことかも知れない。僕たちはまだ混沌としたビデオゲーム文化の創世期に、偶然にも立ち会っていることになるのだから。ビデオゲームが、これから無数の可能性を持って発展すると考えると、それだけで楽しくてたまらないではないか!



➡マザー(任天堂)'89年7月27日発売 6500円

THE PLACE WHERE I AM GAMING NOW

●たじりさとし　1965年東京生まれ。現在㈱「ゲームフリーク」の代表。ライター、ゲーム製作者として活躍中。ファミコンソフト「クインティ」の開発者でもある。

Dragon Quest Ⅳ 導かれし者たち JOURNAL

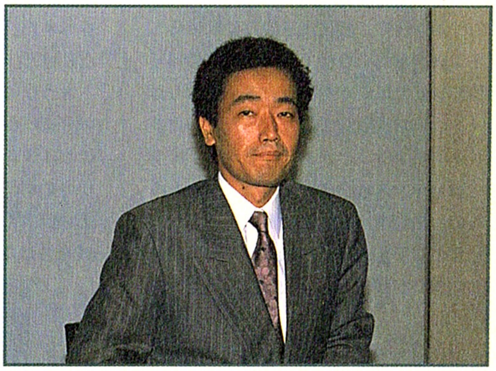
ドラクエⅣの情報をいち早くお届けします

衣替えの季節に合わせて、当コーナーもちょっぴり模様替え。気分も新たに、ますますハリキってお送りしたいと思います。

エニックス社 千田幸信氏に聞く

ドラクエⅣの発売方法はどうなる

GAME SOFT REFILLのためにおこなった取材の中から、ドラクエに関する話をメインにピックアップ。ここに新たな場を設けて紹介するのだ。



→千田幸信氏。株式会社エニックスの常務取締役である。また、ドラクエシリーズのプロデューサーとしても知られている。最近は、出版などにも精力的に取り組んでいる

Ⅰでブームに火がつくと思っていた

●ここのところドラクエの発売前後になると、ドラクエブームが引き起こされて、ちょっとした社会現象にもなってますよね。そのへんのところで、Ⅳの発売にあたって、何か対処する方法を考えているんでしょうか。

「まぁ、Ⅲであんなカタチになってしまいましたからね…」

●Ⅲのときの状況っていうのは、遺憾に思われているし、改良しなければいけないと思っている、と。

「実をいうとボクはね、Ⅰを出したときに、去年あったような大ブームがくると思っていたんですよ。RPGというカタチの新たなゲームスタイルを、相当な告知力を持って大宣伝したんですから。それぐらいボクは、一気に火がつくと思っていたんですよね。そういう意味で、Ⅲまで時間がかかったこと自体、ボクにとっては意外だったんですよ。でも、販促に関しては、ⅠとⅢはまったく同じことしかやっていないんです。そういったことから思ったんですけど、やっぱり新しいものになれるには、ユーザーはすごく時間がかかるってことですよね。だから、Ⅱ、Ⅲで売上げが伸びたっていうことは、ユーザーが育ったっていうことなんでしょうね。RPGのオモシロサっていうのは、口で伝えられないものですから、とにかくゲームをやってもらうしかないんですよ。その辺が、やっぱりⅠでは火がつきにくかった原因ですかね。まぁ、そういった意味では、やってくれる人が増えたから、あんな大ブームになってしまったんじゃないかと思いますけどね」

●具体的に、発売の方法っていうのは何か考えてあるんですか。

「発売の方法っていってもねぇ、たぶん日曜発売ぐらいしかないんじゃないかなぁ。メーカーとしてあと何ができるかっていうと、すごく儲けようと思うのならば、全部通販にしちゃうとかもありますけど」

●考え方によっては、それで確実に手に入るのであれば、ユーザーとしてはウレシイんじゃないですか。

「でも、業界あってのメーカーですから、そういうわけにもいきませんよ」

●ズバリ、発売日はいつですか。

「1月下旬ですね（笑）」

エニックス社に新ゲーム発売の動き

●ここ数年、ドラクエ以外のソフトを出していないんですけれど、今後もドラクエ一本でいかれるんでしょうか。

「決してそんなことはありません。今も、ドラクエ以外のプロジェクトがいくつも進行してますので、できるだけ早い機会に、新しいソフトを出していきたいですね。遅くとも来年には出ると思いますよ。ただ、どうしても開発に時間がかかっちゃうんで、なかなかムズカシイですけどね」

●たしかにソフトの開発には、すごく時間がかかりますからね。

「開発に1年かかるっていうのは、ホントは致命的なんです。1年先の市場を考えなければいけないんですから」

●ドラクエ以外のソフトというのは、どんなジャンルのものを？

「さぁ、どんなジャンルになるんでしょうかね(笑)。ちょっとコメントできませんよ」

●考え方として、大作シリーズを続けて出す方向と、大作の間に軽く楽しめるソフトをちりばめる方向と、2つのスタンスがあると思うんですけど。

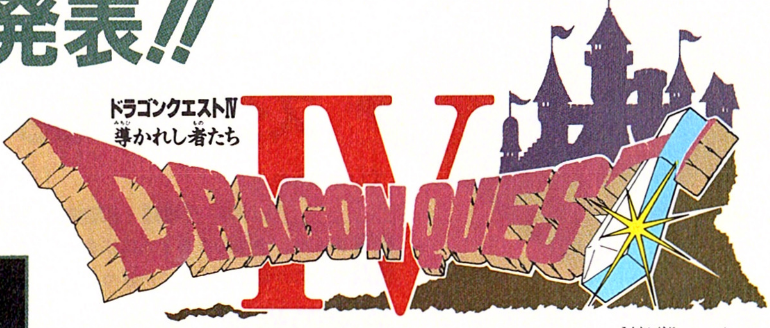
「それはでも、大作になるっていうのは結果論でしょう。やはり、どこでも大作をめざして作ってますし、気軽に遊べるからといって、スーパーマリオが大作じゃないのかというと、大作でしょうし。ただ、ドラクエはやっぱり重たいので、気軽に遊べるゲームっていうのがホントは欲しいところですけどね。とはいっても、アクションゲームはちょっと…、なかなか作りづらいなという。考えつくためには、理詰めで考えちゃうとムズカシイと思うんですよね。もっと感覚的なものじゃないかと。アクションがオモシロイかどうかっていうのは、結果論みたいな要素が非常に強いと思うんですよ。その点、ドラクエのオモシロさは、計算されつくしたオモシロさですからね。まぁ、とにかく期待してください」



←取材は、エニックス社において、終始なごやかな雰囲気の中で行われた。このほかにも、ゲーム制作に対する姿勢や、NESに関する話も聞くことができたので、それはまた、近いうちに記事にしたいと思っている

ロゴマークついに発表!!

ドラクエⅣのロゴマークが、今回ようやく正式発表された。これまで以上に凝ったデザインになっているぞ。



バックにある城のシルエットが特徴

毎回カッコいいデザインで、一種ドラクエのシンボル的な存在になっているロゴマーク。今回発表されたⅣのロゴマークも、Ⅲ以上に凝ったデザインで、予想以上にカッコいい仕上がりとなっている。いうまでもないが、右上にあるのがドラクエⅣのロゴマークだ。もうだいぶ前から、エニックスの広告には使われていたので、中には何回か目にしたことのある人もいるかもしれない。でも、ドラクエⅣの広告を見たことなかったりして、今回初めて目にする人も多いハズ。まずは、こころゆくまで眺めてほしい。

デザインを担当しているのは、今までのドラクエのロゴと同じで、本誌のデザインでもすっかりおなじみのバナナグローブスタジオだ。次号では、Ⅳのロゴ製作にまつわるウラ話なんかを、バナナグローブスタジオ社長の榎本氏から聞き出してみたいと思うので、楽しみにしていてほしい。

今回のロゴの特徴は、バックに敷かれている城のシルエットにある。これは、ドラゴンクエストの世界観を端的に表すとともに、壮大なストーリーをも予感させてくれる。また、何かストーリーに関係する秘密も隠されているように思われるのは、はたして気のせいなのだろうか。

↓DRAGON　QUESTの文字とⅡのマークが、画面の上下から出てきて組み合わされる、凝ったタイトル画面だ





→Ⅲのタイトル画面ではロゴマークは使われず、非常にシンプルなものだった。Ⅳでは、再びロゴマークが使われているのか？

ロゴマークの移り変わり

Ⅲだけが一部異なるが、基本的にDRAGON　QUESTの文字デザインはほとんど変わっていない。Ⅰ～Ⅲと進むに従い、凝ってきているのがハッキリとわかる。



アイテムに関するいくつかの追加情報

ギャンブル性の高い"銀のタロット"

占い師・ミネアが使う、"銀のタロット"の効果がもう1つ判明したのだ。今回明らかになったのは、"正義のカード"。このカードを引くと、正義の光がまぶしく敵を照らし、モンスターを光の中に消し去ってしまうのだ。Ⅲに出てきたニフラムの呪文と、似たような効果があるってわけだね。また、カードのうち何枚かは、自分たちがダメージを受けてしまうものもあるということ。"銀のタロット"は、けっこうギャンブルっぽい要素の含まれたアイテムになっているのだ。

それと、堀井さんは、ユーザーに好評だったものは、決して削らない人なんだよね。だから、Ⅲに出てきた"あぶない水着"や"幸せの靴"なんて、人気のあるアイテムは、Ⅳにも出てきそうな気がするんだけど、どうかな？



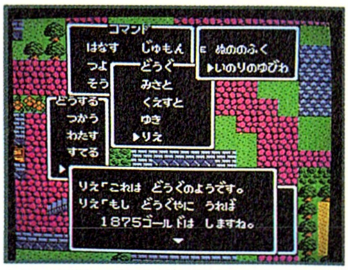
↑さらに、なにやら恐ろしいことが起こる、ナゾのカードまであるらしいのだ。ますます使うのが楽しみになってくる

↓カジノでコインと交換してくれるアイテムには、どんなものがあるのかも楽しみだ。最強の武器とは、いったいどんな武器だろう



アイテムの鑑定はトルネコにおまかせ

ドラクエⅣに出てくるアイテムは全部で127種類。これは、Ⅲとほぼ同じ数なんだけど、正直いってこれでも多いのは確か。そこで今回は、武器屋トルネコの「みる」コマンドを充実させて、できるだけ未知のアイテムの使い方がわかるようにしてあるのだ。Ⅲの商人は、容量の関係上、あまりたいしたことはいってくれなかったけど、トルネコは、かなり詳しくアイテムを鑑定してくれる。たとえば、「戦闘中に道具として使うと特別な効果がある」とか、「1度使うとなくなってしまう」とかね。未知のアイテムを見つけたら、まずトルネコに鑑定させるといいんじゃないかな。



↑Ⅲの商人は今イチ役に立たなかったからね。トルネコは他にも「使ってもなくならず、何度でも使える」とか、イロイロ教えてくれる



Dragon Quest Ⅳ MASTER'S CLUB

ロゴマークも発表された！ マスターズクラブもよそおい新たにスタート!!

DRAGON QUESTⅣ 友の会

女性パワー炸裂！

いやー、現代の世の中のせいでしょうか、ついにドラクエ世界にも女性パワーが爆発!? 勇者を男女両方とも入れたとして、パーティ9人のうち女性は4人。ほぼ半数だ!! それに若者ぞろい。対して男性は？ え〜と、ライアン、ブライ、クリフト、トルネコ、勇者の5人。そのうち、ライアン、ブライ、トルネコはおじさんキャラ。若者はクリフトと勇者だけ。こりゃ女性のほうが頼りになるかも!? 男性諸君、女性諸君に負けないようがんばれ!!

No.0199 京都府・聖牙

女勇者をつれていく人は、若い男がクリフト1人。女どうしの壮絶な戦いがはじまる…。ブルブルっ!!

勇者はひとり

勇者を2人つれていきたいっていう人が多いみたいだけど、私は1人のほうがいいな。だって勇者は代々1人。ⅠもⅢもそうでしょう。Ⅱだってローレシアの王子が主役で、あとの2人は助っ人でしょ？ Ⅳでいきなり2人っていうのもね…。

No.0003 千葉県・恵理猫

みんな、勇者のうち1人に出会えないのが悲しいんだよ。きっと。

勇者の性別

勇者の性別のことでひとこと聞いてください。わたしはどちらか片われのほうが、最後の敵となる人なんじゃないかと思います。なにしろパッケージのバックのドラゴンといい、スライムのピアスといい、そんな気がします。

No.0200 兵庫県・名来めい

もしそうなら、そいつを倒したあと、もうひとり大ボスがいるな。

各章のエンディング

各章ごとのエンディング。ボクはこれも不満。5章はともかくとして、1〜4章はあまり感動しないんじゃないかと思う。だって各章とも「最後の敵」の手下なわけだろ？ 最後の敵を倒さなきゃ終わんないと思うと、すっきりしないはずだ。すっきりしないままエンディングむかえても感動しないと思う。感動したとしても、心のどこかにつかえが残ると思うよ。

No.0201 茨城県・夕香真琴

まあたしかに「終わった〜」って感覚は薄いよね。

すれっぢはんまぁ様

目の前で人が死んでしまう、というイベントは、勇者たちがすぐに蘇生できることを考えるとたしかにおかしいですよね。…とは思うんですが、ある程度はしかたないんじゃないでしょーか。人っていつか死ぬでしょ。それは現実もドラクエワールドも同じですよ。現実に人が死んだとしますよね。そうしたら私たちは、ただ泣くだけで何もできません。ドラクエの世界には蘇生手段がありますが、それは結局天命を授かった勇者たちが、その使命を果たすまで死ぬことが許されないからです。つまり、その使命を果たしちゃえばいつでも死ねると思うんですよね。生き返ることができなくなっちゃうという意味です。だって呪文1つで人間がホイホイ生きかえっちゃうのも考えものだと思いませんか？

No.0202 千葉県・魔呼

なるほど、勇者だからこそ生き返ることができるわけか。

勧善懲悪もね…

ドラクエシリーズはいわゆる勧善懲悪。勇者が悪い魔王をやっつける、単純で簡単なお話です。

でも、ドラクエⅣはウルティマⅣ（ファミコン版では『ウルティマ・聖者への道』）のような、謎解きがメインの魔王のいない世界にしてほしかった。こんなこと書くと怒られそうだけど、勧善懲悪劇はこのへんでやめてほしい。もっと違った目的にしてほしかった。たとえば新大陸発見とか、魔剣探索とかいろいろあるでしょ？

システムを新しくしても同じパターンのお話だから、いつまでたっても同じイメージ。ドラクエはいいゲームなのだから、従来のパターンより1歩進めば最高のRPGになれると思う。

No.0146 新潟県・どらさん

でも日本人は水戸黄門パターンが好きだからねえ。

マスターズ単行本？

ドラクエⅢマスターズクラブの単行本があるんですか!? それを知っていろんな本屋を探してみましたが、見つかりません。今でも発行してますか？

No.0203 埼玉県・渡辺幸治

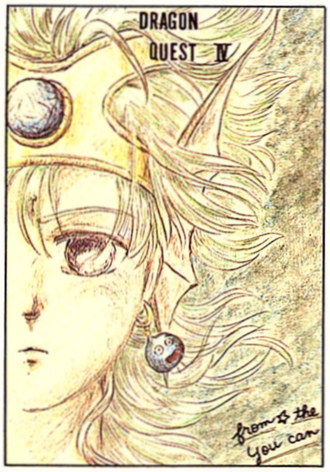
しています。大きな本屋で探してみてくださいな。注文もOKよ。



←No.0095千葉県・つくだにさんの作品。大きな人形なので、編集部一同驚きを隠せない様子

マスターズクラブは、ただいま会員募集中

ドラクエに関する意見、希望、イラストなどをどしどし送ってね。採用された人には会員番号が送られるゾ。ゆくゆくは会員証も発行する予定なのでおたのしみに!!



◀No.0063 北海道・ゆーきゃん



◀No.0204 大阪府・いづみ



◀No.0205 埼玉県・ぱらのま新



▲No.0206 沖縄県・なすか

●電話回線でTVゲーム●

通信しよう。そうしよう。

またひとつ、ゲームの世界が広がった。通信ゲームの可能性を探る！



●メガモデム実験開始!!

↑実験期間は9月12～24日まで。一般向けサービス開始は11月頃の予定

ドラクエは面白い。けど通信も楽しい

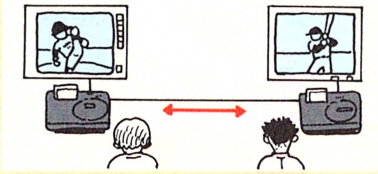
ついにというべきか、ようやくというべきか。ファミコンが登場して早6年と3ヵ月、電話回線を通じてゲームができるようになったのである。そんなのパソコンじゃとっくの昔からあるよ、という向きもあるだろうけどそれはちと違う。メガドライブやファミコンなどのいわゆる低価格な家庭用ゲーム機でやれちゃうのがスゴイのだ。パソコンで通信を行うために必要なハードを買えば安く見積もったって20万円は下らない。片やファミコンにしろメガドライブにしろハード込みで3万円前後ならその差は歴然としているよな。

通信、通信と何を騒いでいるのか、通信しなくたってじゅうぶんにゲームは面白かろう。こんな意見がある。確かにそうだろうと思う。通信じゃなくてもドラクエは面白いし、ファミスタは白熱する。でも、通信することによってドラクエやファミスタとはまったく異質な面白さを味わうことができるようになる可能性もあるのだ。目の前にいない人と競い合ったり、協力したりするゲーム感覚は少なくともこれまでにはなかったし、異なるモニター上で同一のゲームを行うことでさえ現在ではゲームボーイの「テトリス」や業務用の「ダートフォックス」程度しかない。複数の参加プレイヤーが自分の周りにいない、ということはかように画期的な出来事なのである。

今回、メガドライブの実験サービスがはじまって、実際に通信をしてみたんだけど、やっぱり「通信」って言葉には堅苦しさが伴うんだよね。そこでスポーツゲームの大家、鈴木みそさんに登場してもらって実際にメガドライブの通信対戦野球ゲーム「TELTELスタジアム」をプレイしてもらった。彼といっしょに通信ゲームについて、じっくりと触れ合ってみよう。

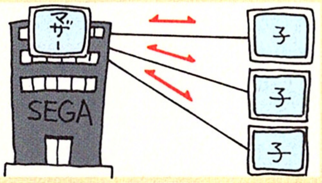


END TO END



ホストコンピュータを通さずに、ユーザー同士が行う通信形態の総称。ごく個人的なコミュニケーションが中心。

CENTER TO END



メーカーなどのホストコンピュータとアクセスし、ホスト側からの情報を受け取るタイプの通信。データベースサービスなどが代表例。

タイレル辻の 通信で何ができるのか？

まず現状の通信速度ではリアルタイムゲームを行うことは不可能である。データ交換に時間がかかるので、即答性がまったく得られないからだ。ボールを投げて打つというのは一瞬の内に行われなければゲームとして成り立たないでしょ。そういうことだ。だけど、リアルタイム性が必要でないゲームはすべてOKだ。シミュレーションやアドベンチャー、それにロールプレイングだってできるぞ。途中で違うパーティと会って持ち物交換できたりとかね。ただ、問題は電話代だ。時間がかからないリアルタイムではないゲームが求められている。

実戦"TEL TELスタジアム"

東京・鈴木みそVS名古屋・サン電子開発部。電話を通じて戦う！

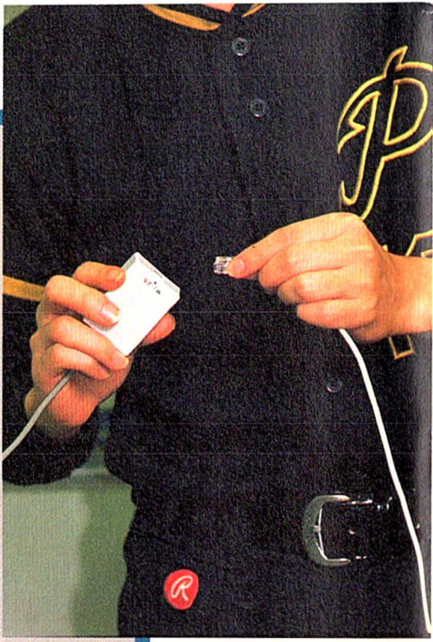
東京　サン電子東京支社 鈴木みそは300kmの先に〔何を見た〕

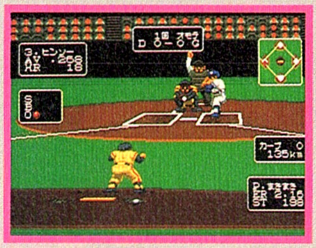
東京・飯田橋にあるサン電子東京支社。鈴木みそは黒いユニフォームを身につけて颯爽と登場した。名古屋のサン電子開発部と「TELTELスタジアム」で戦うためである。この時点でまだゲームは完成しておらず。東京↔名古屋のプレイ実験も初めてとのこと。ゲーム業界日本初の400km離れた同士の通信対戦なのだ。

綿密なチェックと打ち合わせの後、相手から電話がかかってきた。実験開始。

データを送受信し、対戦が始まった。

コンピュータとの対戦にはない読み合いやかけ引きが行われる。自分の目の前にはいなくとも、人間が相手をしている！ 鈴木みそは戸惑いながらも手応えを感じた。





←外角にカーブが決まる。バッターは手が出ない。ピッチャーの読み勝ちだ



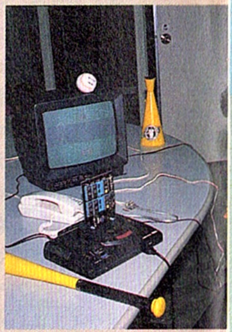
鈴木みその？"TEL TELスタジアム"は



→なんだか、ゲームボーイの対戦ケーブルが名古屋まで伸びちゃったっていうんですか？そんな感じ。すごい！感激!!って気はしないでフツーに遊べたね。(談)

名古屋





TEL TELスタジアムとは

メガドライブ用通信対戦野球ソフト。プレイヤーは監督となり、選手に指令を与えていくタイプのゲーム。アクションシーンは一切なく、コマンド入力だけで進行するのは、ファミコンの「ベストプレープロ野球」に似ているが、シミュレーション的要素は少なく、その変わりコマンド数が多くなっている。トータルな部分を争うのではなく、あくまで1試合の勝負にこだわった作りだからだ。詳しい内容は100ページのメガドライブクラブを参照のこと。



1試合30〜40分かかる！

相手と電話がつながり、プレイが始まるまでには少少時間がかかる。その手順はこうなっている。

まず電話をかけてアクセスする。これは通常の電話をかけ、それからアクセスに入る方法といきなりモデムを通してアクセスする方法の2通りがある。

次にチームセレクト。そして先発メンバーのセレクトに入る。そしてデータ送信。このゲームの1Pペナントモードで使用しているチームは試合をこなすごとにデータが成績に合わせて変わっていくので、そのデータを相手側に送るのだ。ここまででだいたい3分ぐらい。そしてようやくゲームに入る。1イニングにかかる時間はファミスタのようなリアルタイム物とくらべてコマンド入力のためどうしても長くなってしまう。1試合トータルではだいたい30〜40分ぐらいになる。

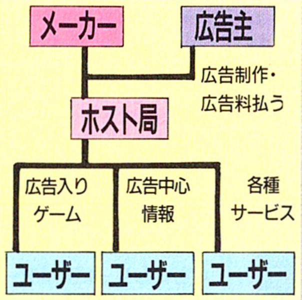
各ハードの通信事情を知る

ゲームボーイ
基本はここにある

今回プレイしている「TELTELスタジアム」などのEND to END通信対戦は、ゲームボーイの対戦原理と何ら変わるところはない。大がかりになっただけなのだ。

ファミコン
数を生かした情報網構築

株式取引などに通信が使われているが、一般ユーザー向け通信の開始まではまだ時間がかかりそう。END to ENDより、スポンサーを介したCENTER to ENDの情報網(右図参照)に力を入れてきそう。



PCエンジン
年内に発表の予定

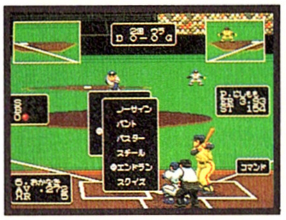
コア構想の一環として通信ブースターの発売が予定されているが、まだ見えてこない。一応年内をメドとして通信ブースターの発表を行いたいとしているが苦しいところだろう。

相手を見てプレイできない不安感

かけ引きについて考えてみよう。

プレイ中、サン電子側の選手がバントをした。ファミスタ感覚なら楽々アウトのタイミングだが、セーフになった。そこで鈴木みそは考えた。今度自分の攻撃になったらやってみよう、と。鈴木みその攻撃。先頭打者と次打者のバントが相次いで成功。再びバントで満塁か！ と思われたがアウトになってしまった。バントシフトを敷かれたのである。そこで鈴木みそは考えた。バスターバントならバントシフトの横を抜けるかもしれない。案の定、バスターからヒッティングした打球は3遊間を抜けていった。

この作戦展開をより深く感じさせるのは相手が目の前にいないことに他ならない。自分のコマンド入力は終わっているのにまだ相手の入力が終わらず、何かを仕掛けてくるだろうという不安感。リアルタイムなテクニックの巧拙は出ないだけに、かけ引きの面白さが浮かび上がるのだ。



←サインプレイの指示を出し、相手の虚をつく

サン電子本社開発部
開発という立場を忘れるほどに〈盛り上がる〉



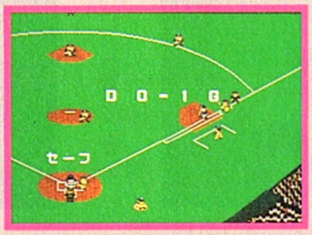


名古屋から私鉄に乗って30分程行ったところにサン電子の本社がある。ここで待っていたのは営業担当の江口さんとソフト開発の竹内さんのお2人。こちらでは社内間の電話で通信実験をしているので、あまり緊張する様子はない。むしろ良い実験データが取れればというように考えている様子だ。

こちらに接続されているモデムにはマイクが付いている。ゲーム中、会話がないと素っ気なくなってしまうから、との理由だが、東京側のモデムについていないため、会話は不可能だった。

こちらから東京に電話をかけてゲームスタート。始めてみると思ったほど素っ気なくはない。

次第に取材ということを忘れ、一挙手一投足に熱がこもる。やはり対戦はアツい。

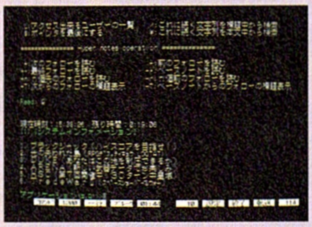


↑必死の返球およばず先取点を許してしまった。この悔しさはファミスタよりも大きく感じる……



各種パソコン
高度情報化社会の中枢部を握る

パソコンにおけるネットワーク作りは現代の情報化社会においては欠かせないものとなった。さまざまな業種に当たり前のように取り入れられているし、パソコンレベルのネットワークもユーザー間ではごく普通のこと。ただし、ゲームを中心に考えればまだまだともいえる。



↑これは通信の中のひとつ。ゲームのネットワークだ。どちらかというと文字が多いのが特徴的

通信の事情通になるための3つの事柄をチェックする

電話料金はどのくらいになる？

やはりもっとも気になるのはこのことだ。電話料金そのものは通常の電話と比べて高くなるようなことはない。同一区域内だと3分10円、1時間対戦すれば200円だ。だが遠距離だと跳ね上がる。夜間、深夜割引を活用するなどの効率化を考えよう。

東京23区内	区域内	10円180秒
東京－川　崎	隣接区域	10円90秒
東京－静　岡	100～160km	10円10.5秒
東京－名古屋	160～320km	10円7秒
東京－新　潟	160～320km	10円7秒
東京－大　阪	320km超	10円5.5秒
東京－盛　岡	320km超	10円5.5秒

料金は昼間の額です

株式売買とその他の情報網

大手証券会社の中には株式売買を通信によって行っている社がある。TVコマーシャルも頻繁に行っているので御存知かと思う。この他、さまざまな企業がファミコンのネットワークを利用しようとする動きを起こしている。



←野村証券のファミコントレードで売買注文を出す

CENTER TO ENDの事情①

通信でゲームを遊ぶ時にかかるお金は電話代だけではない。「TELTELスタジアム」のようなENDtoENDの対戦ならソフト購入だけですむが、CENTERtoENDのネットに載せられるゲームは電話代だけしかユーザーから取ることができない。そのため開発メーカーにとってメリットが薄くなる可能性がある。ここに画期的な手法を用いたのがアメリカ、NESのネットワーク。ゲームの使用頻度に応じ、AT&T(米国電話電信会社)から米国任天堂にリベートを払い、開発社に還元する。

CENTER TO ENDの事情②

これが日本になるとどうなるか。残念ながらNTTにはリベートの制度はないのでアメリカと同じ方法を取ることはできない。解決策は
①スポンサーをつけ、広告を入れる
②ユーザーを登録し、使用料を取る
この2通りが考えられる。事実、①は某広告代理店が企画していることだし、TVの民放はこの方法だ。②もメガドライブのモニターアンケートに記載されていることで、現段階では意見拝聴、というレベルにすぎないが可能性は高い。どちらにしてもお金はかかるのだ。

END TO ENDとCENTER TO END
2極化して進む通信の未来

今回の特集では主にENDtoENDについて触れてきた。目の前にいない相手と電話を通じて対戦する。この新しい面白さについて「TELTELスタジアム」というゲームを用いて紹介してきたいいわばENDtoENDの面白さだ。

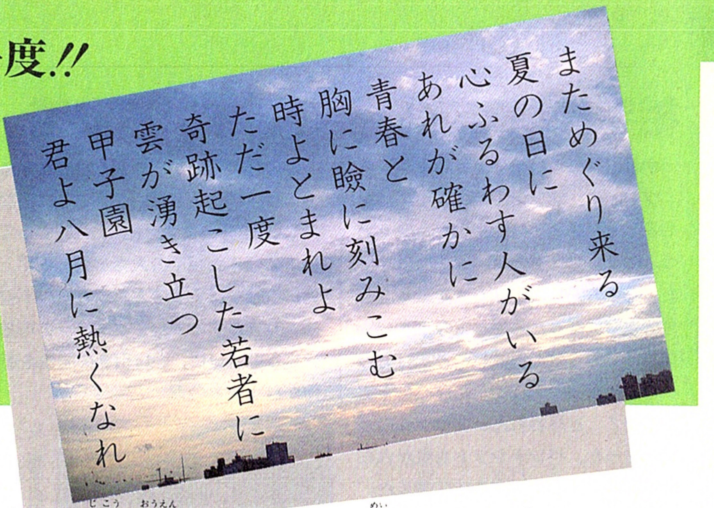
そしてもうひとつ。CENTERtoENDのことを抜きにして通信を語ることはできない。あまり触れられなかったが、メーカー側からリリースされる情報やゲームもとてつもなく大きな可能性を秘めている。通信は始まったばかり、要注目だ！

球児たちがかけめぐる！　熱い夏よもう一度!!

ケイアミューズメントリース／10月6日発売／¥5900(税抜き)／カセット

甲子園

秋も深まり、風も肌寒い今日この頃。そんな中に、あの熱い夏を思い出させてくれるソフト『甲子園』の登場！



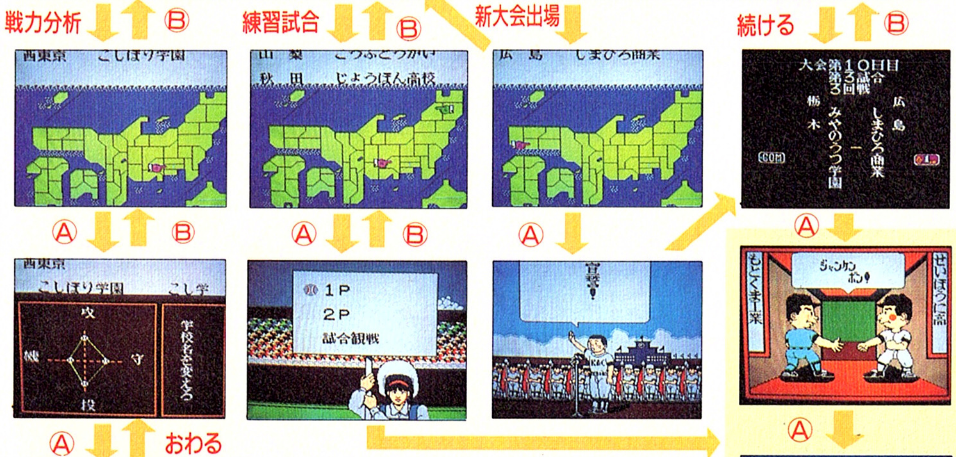


1 モード選択

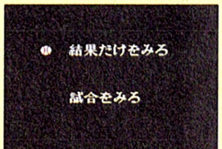
お久しぶりのベクトル山田です。就職先も決まって、学生最後の日々を送っています。さて、甲子園といえば僕はやはり高校時代を思い出します。福岡県では有名なK倉高校にいたんですが、よく自校の応援にいったものです。惜しくも甲子園出場はなりませんでしたが、いい思い出になっています。そんな思いをよび起こしてくれるのが、この『甲子園』です。まずはモードの説明からいきましょう。

まずは下図を見て下さい。電源ON後の大まかな流れ図です。モードは練習試合と甲子園大会が中心ですが、各高校の戦力を分析するモードもあり↙





もちろんバックアップ式で、前回の続きから大会は進行する。



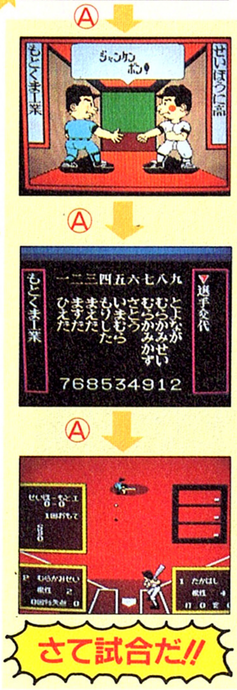
→コンピュータ同士の試合結果を見ることも可能





↙ます。これは、功撃力・機動力・投手力・守備力の4つの要素を5段階評価して線グラフで表示するモードで、同時に高校名の変更もできます。もちろんバッテリーバックアップ付きなので、再び変更しない限り高校名は保存されます。練習試合モードは、1人プレイ・2人プレイ観戦の3つがあります。

で、メインの甲子園大会モード。全49校によるトーナメント方式で、高校野球の覇者を争います。プレイしたい高校を選択し、選手宣誓がおわれば、大会の始まりです。トーナメント表にしたがい大会は進行しますが、バッテリーバックアップなので、途中で中断もできます。『つづける』で再開です。



じゃんけんぽん

先攻・後攻決めは『じゃんけん』でおこないます。Aボタンを押すと"グー"Bボタンを押すと"チョキ"ABボタンを同時に押すか、なにも押さなければ"パー"になります。勝った方は✚ボタンの上下で先攻か後攻かを選ぶことができ、Aボタンで決定します。

オーダー決定

選手名が表示され、先発オーダーを変更することができます。控えの選手と交代させる『選手交代』と、ポジションを変更する『守備変更』や『打順変更』ができます。カーソルが⚾になる選手はピッチャー能力の高い選手ですが、もちろん他の守備にも回せます。

プレイボール

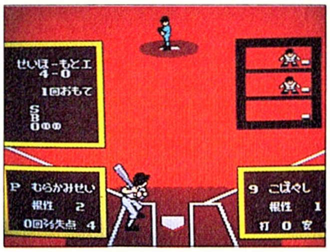
さてプレイボールです。試合開始を告げるサイレンが鳴って、第1球目はテーマ音楽なしの投球となります。甲子園大会の初戦に限っては、大会理事長らしき人による始球式が行われます。こうして高校球児の熱闘が始まるわけです。

2 基本操作

では、プレイ中の操作の説明に入ります。下の図を見て下さい。投手、打者、野手、走者の操作が記されています。基本的には『ベースボール』や、『ファミリースタジアム』と同じ操作方法なので、難しくはありません。ただし、いくつか特有の操作があるので、それについて解説していきましょう。

まず、フォークボールは投げられません。したがって、✚ボタン上での投球は、単なる遅い球、すなわちチェンジアップになります。

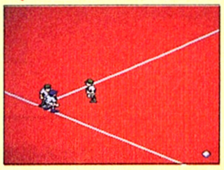
次にバントが2種類あることです。これは次のページで述べる守備シフトにも関連します。Ⓐでバントをすると、セーフティーバントの形になり、ファールやフライになりやすいが、野手のスキをつけるのでセーフの確率が高い。Ⓑでバントをすると、相手はバントシフトをしくので、まず打者はアウトになるかわり、確実にバントができ、走者を送れます。特に走者が3塁にいればⒷバントはスクイズとなり、少々のボール球でも飛びつけるので、殆んど成功します。状況に応じて2種類のバントを使いわけるという"野球のち密さ"は、まさに高校野球そのもの!! 走者が塁間で一時停止できるのもち密さのあらわれです。こういった高校野球らしいチームプレイができるのが『甲子園』の大きな特徴なのです。



←画面はキャッチャー方向から見た感じになっています

基本画面はキャッチャー方向から見た視点で、アウトカウントなどの他に選手のパラメータも表示されます。パラメータはバックアップされた過去の打席・投板時の成績と"根性"のふたつです。実質の選手の能力を表しているのは"根性"で、勝負強さを意味します。これも高校野球らしい一面といえるでしょう。

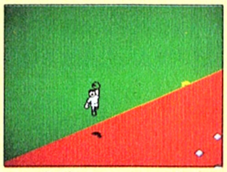
◆送球・塁タッチ



←塁タッチの途中でいきたい塁を変えたり送球する事も可能

投げたい塁を✚で指定してⒶで送球。いきたい塁を✚で指定してⒷで塁タッチ。当然塁タッチは走者より速い。

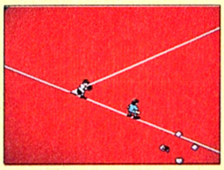
◆ファインプレー



←打球に一番近い野手のみがファインプレーを使用できる

✚の左右+ⒶorⒷで横っとび。✚の下+ⒶorⒷで前方向にダイビング。単にⒶorⒷだとジャンピングします。

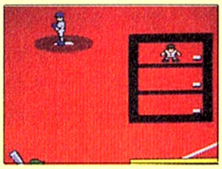
◆走塁



←フライのときは✚下+Ⓐでハーフウェイに停止。様子見だ

いきたい塁を✚で指定してⒷで進塁。帰りたい塁を✚で指定してⒶで帰塁。✚の下+Ⓐで全走者はその場で停止。

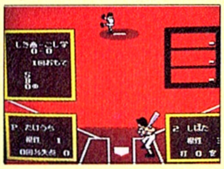
◆リード



←✚を押しながらⒷを押さないと、バントになってしまう!!

いきたい塁を✚で指定してⒷを1回押すとリード、もう1回押すと盗塁。けん制球の時は帰塁しないとアウト。

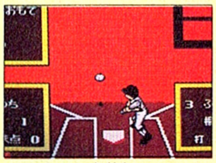
◆ピッチング



←高校野球のレベルでは、フォークボールは投球不可能です

Ⓐで投球します。球をはなすまでに✚でコース・球速を決めて、はなした後は✚の左右で変化させます。

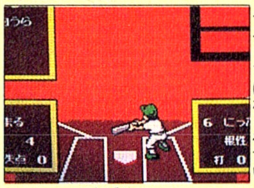
◆ヒッティング



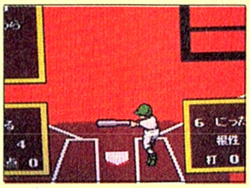
↑バットの重心よりやや外で打つとよく飛びます

✚で打者の位置移動をしてからⒶでバットを振ります。打つ瞬間に✚上でアッパースイング、✚下でダウンスイングします。また右打者なら✚右で流し打ち、✚左でひっぱりで、左打者はその逆になります。打者の体型は3種類あって、スイング速度・バットの長さが異なります。

◆バント



←Ⓐだと野手が前進せずセーフになりやすい



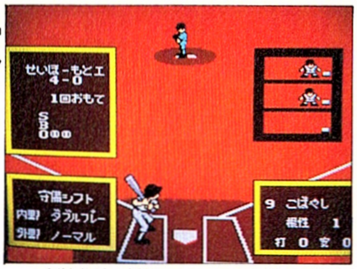
←走者3塁のⒷバントは自動的にスクイズ!!

バントは2種類あって、Ⓐをちょこんと押すセーフティバントと、Ⓑで確実に構えてのバントができます。前者は確実性はないもののセーフになりやすく、後者は確実に走者を送れますが、打者はアウトになります。

3 守備の特徴

前ページで述べたように、攻撃する側は非常にち密なチームプレイをしてきます。しかし、守備側の最大の砦である投手は、フォークボールがない・変化球のキレが悪いなどの理由で、あまり三振をとれません。そこで“打たせてとる”すなわち野手の守備が重要になってきます。ここで『甲子園』のもうひとつの特徴である“守備シフト”が生きてくるのです。

守備シフトとは、内外野手の陣型のことで、内野はノーマル・ダブルプレイ・バント・バックホームの4種類、外野は前進・ノーマル・後退の3種類があります。アウトカウントや走者の状況に応じて自動的にシフトは設定されますが（右の早見表参照）自分で変更することもできます。基本画面で✚下を2回押せば現在のシフトがわかります。各シフトの特徴は次のとおり。



↑基本画面の投手のデータの部分に、現在の守備シフトを表示することができます

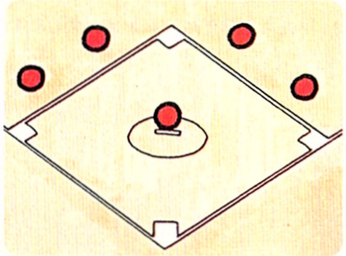
★シフト早見表

自動的に設定されるシフトの表です。アウトカウントと走者の状況で異なります。ノーマルはN・ダブルプレイはD・バックホームはH・バントシフトはB・前進はZで、１番目は内野、２番目は外野を表します。

ランナー ＼ アウト数	無 死	１ 死	２ 死
１塁	D·N	D·N	D·N
２塁	N·N	N·N	N·Z
３塁	H·N	H·N	N·N
１·２塁	D·N	D·N	D·N
１·３塁	H·N	D·N	D·N
２·３塁	H·N	H·N	N·N
１·２·３塁	D·N	D·N	D·N

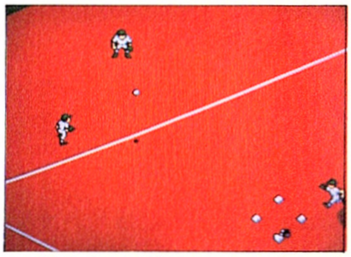
ノーマルシフト

通常の守備体型。走者がいないとき、２塁にしか走者がいないときなどに使う。打者を１塁でアウトにするには最適なシフト。



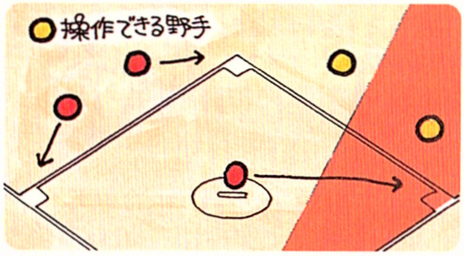
ノーマルシフトは、打者をアウトにすることに主眼をおくシフトです。ショート・セカンドが深めで、かつファースト・サードが内側によっている陣型で、３遊間、1・2塁間を抜けるヒットはまずありません。しかし、センター方向と左右ラインぎわの打球は多少抜けやすくなっています。

この『甲子園』には『ベースボールスター』によく似た守備特徴があります。それは①打球中心に画面が切りかわるため野手の位置をつかみにくいこと②場合によっては投手がベースカバーすること、の２点です。したがって、誰もいない塁へ送球してしまったり、ベースカバーにいって操作できなくなる選手を動かそうとする失敗がありえます。ノーマルシフトで、打球の方向とベースカバーについて研究しましょう。



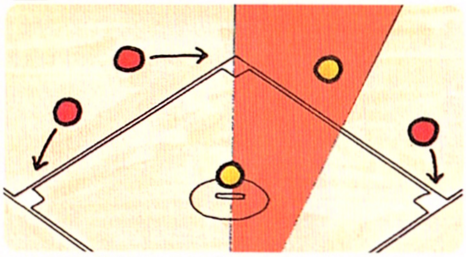
↑打球とともに画面が切りかわるので、誰がベースカバーにいくか、どの選手を動かせられるのかをしっかり理解しておこう

1 ファースト方向



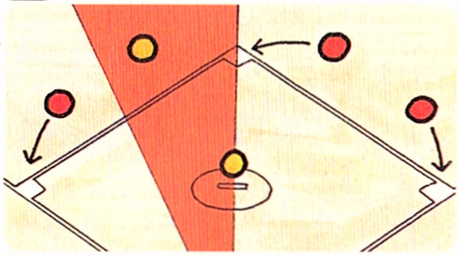
ファースト・セカンド両方操作可能。ベースカバーは図の通り。１塁のベースカバーに時間がかかるので、ファーストゴロの場合は直接１塁タッチをした方が安全である。

2 セカンド方向



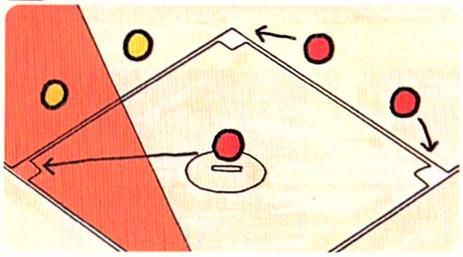
セカンドが操作できる。３塁はサード、２塁はショート、１塁はファーストがベースカバーに入る。全野手がすぐにベースカバーに入るので、どこに送球しても大丈夫。

3 ショート方向



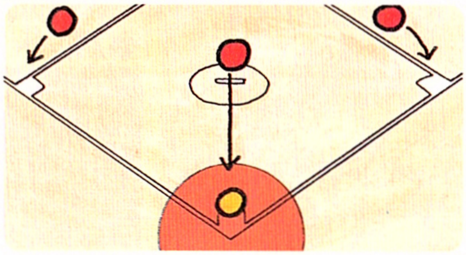
ショートが操作できる。２塁は、セカンドがベースカバーしてくれる。2と3の違いは、２塁ベースに対して打球がどちらに近いかなので、センター方向の打球には要注意。

4 サード方向

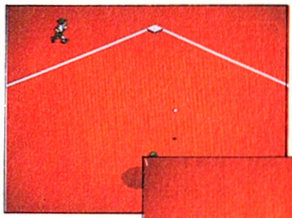


サード・ショートの両方を操作できる。1も同じだが、動かせるふたりの内野手のうち、捕球しなかった方は、投手と同じ塁をベースカバーにいく。それでも塁タッチが早い。

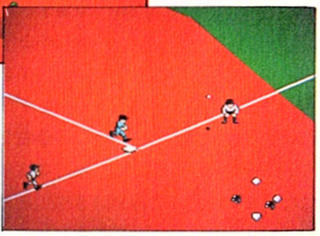
5 キャッチャー方向



キャッチャーフライなどがこれになる。キャッチャーのみ操作可能で、本塁は投手がベースカバーに入る。２塁はセカンド・ショートがベースカバー。ピッチャー方向も同じ。



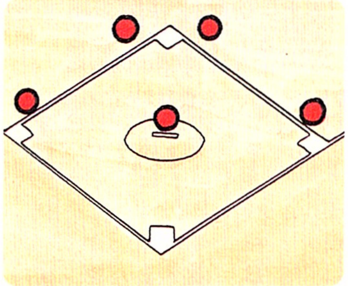
←投手は、投球後しばらく操作できなくなってしまうことにも要注意!!



→ベースカバーを理解していれば、こんな失敗をすることはない!!

ダブルプレーシフト

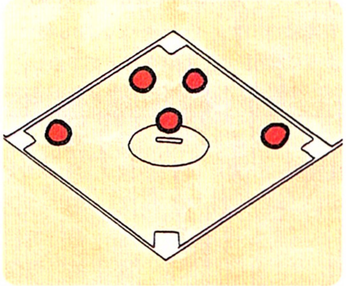
俗にいう"中間守備"　1塁に走者がいる場合はほとんどこのシフト。ダブルプレーをとることに重点をおいていて、ベースカバーが早い。



ダブルプレーシフトは、1塁走者を2塁で、打者を1塁で併殺にするためのシフトです。そのため2塁へのベースカバーを重視し、セカンドとショートが普段よりも2塁側により、ファーストとサードもラインぎわによります。ベースカバーは早いのですが、三遊間・1、2塁間があいているので、ヒットも出やすくなります。

バックホームシフト

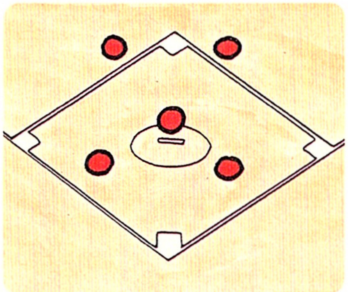
俗にいう"前進守備"　無死や1死で3塁に走者がいるときによく用いられる。バックホームして得点を与えないことに重点をおいている。



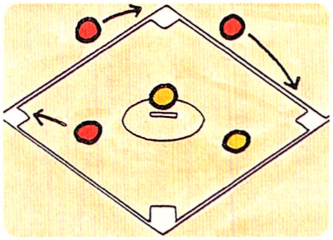
3塁走者を本塁でアウトにする必要があるときのシフトです。したがって2死では用いられません。ファースト・サードは1塁・3塁より前に構えます。3遊間や1・2塁間をぬけるヒットはもちろん、内野手の頭を越えるヒットも多くなるので、より大きなピンチを迎える危険性もあります。どうしても点を取られたくない、非常事態用ですね。

バントシフト

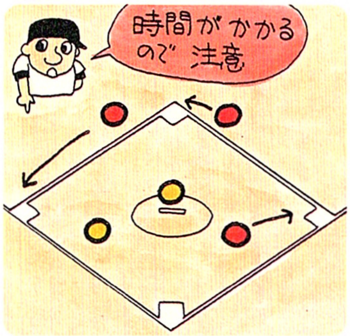
本来は無死1塁など、相手がいかにも送りバントをしそうなときに使うシフトだが、このソフトではⒷバントに対して自動的にしかれる。



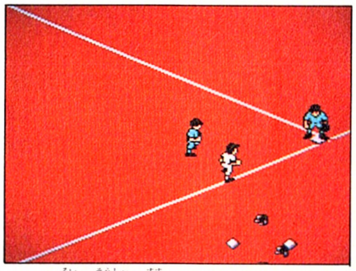
1 1塁方向



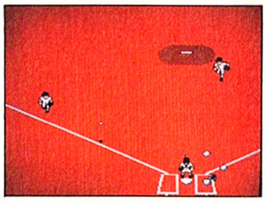
2 3塁方向



相手がⒷでバントしてきたときのシフト。ファースト・サードが投手よりも打者よりに構えます。まず気をつけてほしいのは、バントされた瞬間にはファースト・サードが画面の外にいるということ。このため投手で捕りにいって、せっかくのシフトを無駄にすることがよくあります。見えなくても**い**ることを信じて操作しましょう。もうひとつ気をつけてほしいのは、上のイラストでもわかるように、ベースカバーに時間がかかることです。捕ってすぐに送球すると、誰もいないという悲劇がよくおきます。ベースカバーを確認してからの送球を心がけましょう。



↑3塁に走者を進めたいときは、サードに捕らせるバントをすれば、3塁ベースカバーに時間がかかり、成功につながる

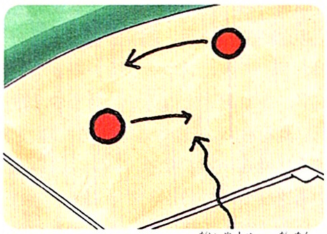


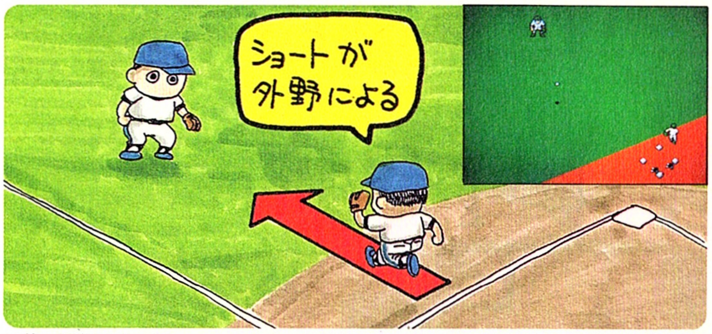
←少し塁タッチしてから送球すると安全です

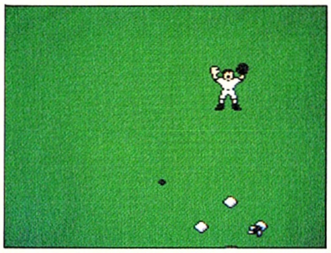
外野のシフト

外野のシフトは、2死2塁で前進になる以外はノーマル。シフトも重要だが、外野手同士でのカバーリング、内野手の中継も重要である。

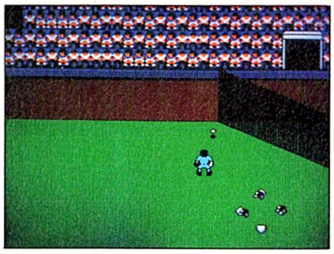
外野のシフトに入る前に、外野手の操作について触れておきます。外野手にはベースカバーの必要性がありません。したがってライト・センター・レフト3人すべて操作できます。ところが打球中心の画面切りかえのため、外野に打球がとどくまで外野手が見えず、正しい捕球位置にいるかどうかもわかりません。そこで、コンピュータが自動的に正しい捕球位置付近まで外野手を動かしてくれます。で、外野手が画面に現れてからでも操作が間に合うことになります。左中間に打球が飛んだときは、レフト・センター両方を捕球位置まで動かしてくれます。このとき、レフトが手前でセンターがその後ろにまわりこむ形になるので、レフトで捕球するようにしましょう。捕れなくてもセンターがバックアップしてくれます。また、内野手も自動的に中継位置に入ってくれます。このように、外野に関しては自動的づくめなので、シフトはあまり関係しません。ノーマルシフトでも、フェンスぎわのフライを捕れます。左中間や右中間深くのフライになると、さすがに後退シフトでないと捕れませんが、まずノーマルで十分です。これを反映してシフト早見表でもほとんどノーマルです。ただし2死2塁のときは、前進シフトになります。内野をぬけたゴロでも、2塁走者はまず生還不可能なので、なかなか有効なシフトです。







←外野手は打球のくる場所に自動的に動いてくれるのです



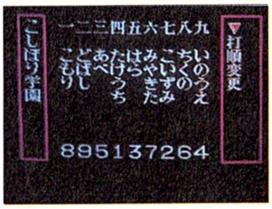
←前進シフトは、フライを後ろにそらす危険あり。注意!

甲子園

4 戦力分析

では最後に、名代表校の戦力分析表を載せます。甲子園大会出場の際にはぜひ参考にして下さい。トーナメントを勝ち進むにしたがって、どんどん強くなっていくチームもあるので、下の表で弱いチームでも侮れません。大切なのはチームの能力ではなく、堅実な守備操作です。イージーミスをしないように頑張って、優勝を狙って下さい。

ここで、コンピュータに勝てない人にワンポイントアドバイス。一番飛距離がでるのは、バットの重心と先端の真ん中ぐらいの部分です。投球するときは、外角よりは内角をついていけば、痛打されることは少なくなるでしょう。



←今年の夏の大会のデータなら最高だったのに

各代表校戦力分析表

都道府県	高校名	攻	守	投	機	総
北北海道	かわきたにし高校	4	3	3	3	13
南北海道	さっぽろせいかい	3	3	3	3	12
青森	さきひろ工業	4	3	3	3	13
秋田	じょうほん高校	3	3	3	4	13
岩手	たたか高校	3	3	2	4	12
山形	だいにちやまがた	4	3	3	2	12
宮城	りょうとう学園	3	3	2	3	11
福島	ほうがくいしかわ	3	3	3	2	11
群馬	さきたか商業	2	4	3	3	12
栃木	みやのうつ学園	3	3	4	4	14
茨城	そうじょう学院	4	4	3	3	14
埼玉	わうら市立	3	3	3	4	13
西東京	こしほり学園	4	3	4	2	13
東東京	だいにちいち高校	3	3	3	4	13
千葉	こうりょう高校	4	4	3	2	13
神奈川	せいほうに高校	4	4	3	2	13
新潟	えっちゅう高校	2	3	3	3	11
長野	たうえひがし高校	4	3	4	4	15
山梨	こうふとうかい	3	3	3	2	11
静岡	まつはま商業	3	5	3	5	16
石川	さわがね高校	3	2	4	3	12
富山	やまと商業	3	3	3	4	13
岐阜	がきだい商業	4	4	5	4	17
愛知	あいちめいでん	4	3	4	2	13

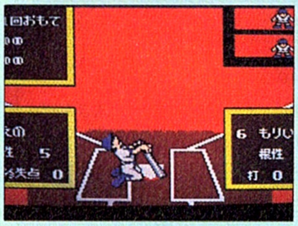
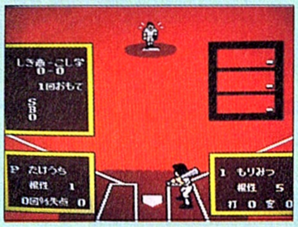
福井	いふく商業	3	5	4	4	16
滋賀	まんはち商業	4	3	2	3	12
京都	にしきょうと高校	4	3	4	5	16
大阪	大きんふぞく高校	4	4	4	2	14
奈良	りてん高校	3	2	3	2	10
和歌山	やこうさん高校	2	3	4	3	12
三重	せい工業	3	5	3	3	14
兵庫	かわきただいに	4	2	5	2	13
鳥取	こよな商業	2	3	3	3	11
岡山	しきくら商業	2	5	2	3	12
島根	かわのこう高校	5	3	4	3	15
広島	しまひろ商業	5	5	5	5	20
山口	べう商業	2	5	2	2	11
香川	いでさか商業	2	4	3	4	13
愛媛	やままつ商業	2	3	3	4	12
徳島	たいけ高校	4	5	5	5	19
高知	ちたか商業	4	4	5	3	16
福岡	おかふくだいいち	5	3	4	2	14
佐賀	がさ商業	3	4	3	4	14
長崎	はまお高校	2	3	3	3	11
熊本	もとくま工業	3	3	3	3	12
大分	みつく高校	3	4	5	3	15
宮崎	さきみやみなみ	2	4	2	4	12
鹿児島	しまかご商業	3	3	3	4	13
沖縄	なわおきすいさん	3	4	4	3	14

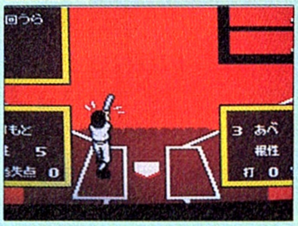
番外編 熱闘甲子園 高校生らしいさわやかなプレイの数々



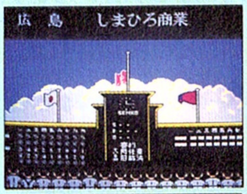
プレイのち密さが高校野球らしいなら、アトラクションもまさに高校野球！キャラクターはもちろん丸刈り。十円ハゲのある選手なんかもいる。みんな礼儀正しくして、バッターボックスに入るにも一礼、デッドボールを与えれば投手は素直に陳謝。選手宣誓の文面のとおり、まさにスポーツマンシップの世界。プロ野球とは違い、ガッツも随所に見られる。気合いを入れる打者、バックに声をかける投手。外角に外されても飛びついてバントする選手。アウトになっても1塁へ全力疾走する打者。ヘッドスライディングなんかも見られる。もちろん応援も一生懸命。響きわたる太鼓の音。ホームランが出れば、歓喜あふれるアルプススタンド。勝って校歌を高らかに歌うもよし。負けて甲子園の砂を泣きながら拾うもよし。

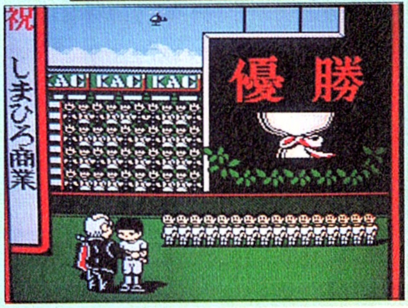
全国の頂点を目ざす、夏の大イベント・甲子園大会。その魅力がこのソフトには、ぎっしり詰まっているのです。

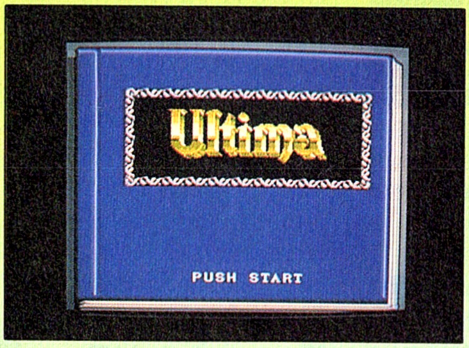
←緊張のあまり萎縮してしまう選手もいれば、相手投手に気を吐く選手もいる。チャンスに三振してくずれる打者。負ければおわりという苛酷な条件が青春を際立たす



←対照的な勝者と敗者。上がっていく校旗を見ながら校歌を歌う15人の選手達と、泣き崩れ目をはらせながら甲子園の砂をかき集める選手達…

■ポニーキャニオン
■発売中
■¥5900(税抜き)



Ultima ～聖者への道～ トラベラーズガイドブック PART.2

ウルティマ・シリーズは深いゲームだ。特に『聖者への道』以降、単なるRPGを脱皮した。大げさな言い方をすれば、"人生の指針"にさえなるようなゲームだ。そこで、製作者であるL・Bことリチャード・ギャリオット氏に話を聞くことにした。このインタビューを、すべてのウルティマ・ファンに。

構成・文／北枕獲

●ロード・ブリティッシュ、かく語りき

まずは、"神様"の話から

── 本日は、よろしくお願いします。

R・ギャリオット(以下LB) こちらこそ。

── 最初にお聞きしたいのは、神様についてなんです。今の日本には、ほとんど神という概念がないんですよね。それで、聖者への道のようなゲームが受け入れられるかどうか、不安はありませんか？

LB ウルティマⅣは宗教的なゲームじゃありませんから、気にしていません。宗教的な面よりも、理性や哲学的な味を持たせるように心がけました。

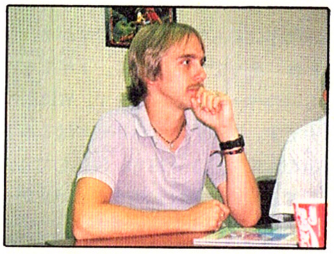
── ？

LB つまり、プレイヤーの行動が、世界に対してどういう影響を及ぼすか、が問題なんです。因果応報っていう言葉がありますよね。イジメたら、イジメ返される。そういうカルマ的なものは取り入れてます。かなりロジカルなものではありますけど。プレイヤーの行動が、自らに影響を及ぼすという設定をどう解釈するかは、プレイヤーに任せています。

── ゲームに出てくる"神殿"も、宗教的なものではないわけですね。

LB そうですね。……何というか……。自分の中に潜む要素を、情報として知るための場所なんです。これは、自分の行動が具体的に現れるということで、神の目から見た抽象的なものではないんです。つまり、神殿＝宗教ではなく、もっと広い意味を持っているんですね。これは、英語と日本語の違いも関係してるんじゃないかと思いますけど。

── すると、アンクやマントラ（ファミコンではカット）も…。



LB そうですね。宗教的なものではなく、象徴として考えてもらえれば。瞑想など、東洋哲学的なものを含めたのも、宗教に固執するのではなく、もっともっと広い意味で、人間の生き方をテーマにしたかったからなんです。

── では、あなた自身は"神"の存在をどう思われますか？

LB 私はクリスチャンではありませんし、否定も肯定もしません。中立です。ま、私の後ろから神様がやってきて、「やぁ」とかいいながら肩でも叩かれたら、信じるようになるかもしれませんけど。（笑）

徳って、いったい何なんだろう？

── アメリカでは、ウルティマのユーザーって、何歳ぐらいからいるんですか？

LB 8、9歳のユーザーもいますよ。一番多いのは、15～25歳ぐらいかな。

── 徳や原理など、年少者にとってかなり難しい言葉や、概念が出てきますけど。

LB できるだけ具体的に、わかりやすく創ったつもりです。確かに、始めはわかりにくい点もあるかもしれませんね。しかし、プレイしていけば、何が正しく、何が悪いかがわかってくる。と思いますよ。

── つまり、徳とは、道徳ですよね。

LB そうですね。ただし、私は道徳という言い方はせず、あえて倫理という言い方をしてます。道徳っていうのは、それぞれの国の社会事情や宗教的な考え方で変化するものなんですよね。私のいう倫理とは、日本人やアメリカ人、フランス人……、とにかく、世界中のどんな国に住む、どんな人にでも当てはまるようなロジカル……論理的な内容にしたつもりです。つまり、プレイヤーが人間であれば、徳について理解することができるだろうし、このゲームをクリアすることも難しくないはずなんです。



── そういう"倫理的なもの"っていうのは、ウルティマ・シリーズの共通のコンセプトと考えてもいいんでしょうか。

LB いえ、ウルティマⅠを創ったときは、私も若かったですしね。そこまでは考えていませんでしたね。Ⅰを創った頃は、何よりも楽しめることが第一でしたね。私も、その頃よりは成長しましたから。

ウルティマは純粋なRPGである

—— ウルティマⅣは、倫理的なゲームですが、なぜそうなったでしょうか？

LB　実は、Ⅰ、Ⅱ、Ⅲを創った時点では、その後は考えてなかったんです。Ⅲが人気が出て、ファンレターがくるようになったんですね。それを読んだとき、ちょっと違うなと感じたんです。ユーザーと私の解釈の違いですね。まず、それが一つですね。

　それから、今、アメリカではFTゲームが宗教団体から攻撃の対象になっているんです。敵を殺すというのが、子供たちに悪影響を及ぼすっていうんですね。私自身は、あまりそうは思わないんですけれども、彼らのいうこともわからないでもないんです。確かに子供の成長は、環境に左右されやすいですしね。ウルティマも何百万人の子供たちが遊ぶわけですから、多少の影響を与えることもあるだろうと思ったんです。

　だから、それならば、ただ怪物を倒すだけのゲームではなく、もっと内容の濃いものを創ってやろうと。もちろん、子供たちに説教をしてやろうとか、そんなことは考えてませんけど。

—— 確かにウルティマは濃いゲームですよね。“役割を演じる”っていう、本来のRPGの楽しみ方ができるゲームですもんね。



LB　そう。私もRPGをプレイしていて不満に感じたのは、そこなんです。単に怪物をやっつけるだけのゲーム、これは正しいRPGじゃないんです。本当のRPGと呼べるゲームは少ないですね。

—— やはり、原点はD&D®ですか？

LB　そうですね、最初の頃は影響を受けました。D&D®で遊んでたのは、16歳ぐらいのときですね。その頃、D&D®以外にも、ずいぶん種類が発売されたんで、かなり影響を受けました。もっとも、AD&D®が出た頃は、もう遊んでませんでしたけど。

ゲームのスタイルの問題

—— 今も話に出ましたけど、日本で主流のRPGって、単純な勧善懲悪モノ、単に怪物を倒すってパターンが多いんです。いかにも自由度が高そうに見せかけて、実は一本道ってパターンですね。

LB　確かに、ウルティマ・スタイルのゲームが出る前は、そういうゲームが主流でした。いわゆるアドベンチャーゲームも含めてね。そういうゲームでは、一つの場所で問題を解決しないと、先へ進むことができませんでした。でも、ウルティマは違います。何通りもの方法で、先へ進めるのです。昔、アドベンチャーをやっていた頃、先へ進めずイライラしたことがありました。例えば、鍵のかかったドアがある。従来のゲームでは、鍵を探してドアを開けなくてはならなかった。もちろんウルティマにもそういう場所はあるし、基本的には鍵を使うんです。しかし、大砲を使ってドアを打ち破るとか、下にトンネルを掘るとか、考えられる解決法をできるだけ盛り込むようにしています。1つのパズルを解くのに、何通りもの解決法がある。こちらの方が、いっそう知的だと思いませんか？

—— そうですね。当てモノ的なゲームが多かったので、初めてウルティマⅣをプレイしたときは身震いするほどでしたから。ただ残念なのは、パソコン版ではキーボードを使った会話ができたのに、ファミコン版では削除されちゃったことなんですけど。

LB　ファミコンのユーザーは、若い人が多いですからね。ウルティマの大きくて複雑な世界を、少しでもわかりやすくしたかったので、多少かんたんにしました。そしてそれが、ファミコンのマーケットでは正解だと思います。現に、私のオフィスでも、キーボードを使った会話でなく、ファミコンのようなコマンド選択システムでゲームをプレイする人も多いですよ。

—— 先ほど、D&D®の話が出ましたよね。自由度という点に限っていえば、コンピュータRPGはテーブルトークRPGにかなわないと思うし、イマジネーションの自由な飛躍という点もコンピュータでは不利だと思うんですが。



LB　確かに、テーブルトークでは、自分たちで勝手にストーリーやモンスターを創ってましたね。また、それが楽しかったのも事実です。しかし、イマジネーションの問題というのは、グラフィックが美しかろうが、貧弱であろうが、あまり関係ないと思います。これは、すばらしい小説を映画にした場合と同じですよね。例外もあると思いますが、この2つを比較するのはナンセンスでしょ。

　自由度に関しては、確かにコンピュータでは限られたことしかできません。例えばテーブルトークでは、戦闘中に3回連続トンボ返りをして逃げ出すとか、イマジネーションでできてしまいます。しかし、コンピュータでこれをやろうとしても、ほとんど不可能ですよね。私は、FTゲームの目的というのは、自分がそのFTの世界に入り込むことだと思ってます。そういう意味で、コンピュータが、自分の世界を作り上げていくときに、一種の障害になったということはあると思います。だからこそ、私の究極の目的は、普通の生活、実生活のすべてをゲームに盛り込むことなんです。

『聖者への道』以降は？

—— アメリカでは、パソコン版のⅤも発売されてますよね。ウワサではⅥの制作に入っているそうですが？

LB　そうですね。まぁ、1年1本ぐらいのペースでやってます。Ⅵは制作中です。ウルティマシリーズは3本1組なんです。Ⅰ～Ⅲで一段落してるんですよ。Ⅳから新シリーズというか…。

—— スターウォーズですね。

LB　そうなるのかな。Ⅴでは、権力に立ち向かうという内容です。Ⅵでは、ゲームの舞台がブリタニア以外の世界にも広がります。ま、今はそれぐらいしかいえませんけど。

　さらに、次のシリーズがあるとすれば、今までとは逆に、悪を極める話なんてのも考えてます。

—— 楽しみだなぁ。Ⅴ以降は、ファミコンには移植されるんですか？

LB　アメリカのパソコン、NES、日本のファミコン、それぞれの市場は、どれも同じように重要ですからね。必然的に、その後を考えて、できるだけ複雑にしないように創っています。実際に移植されるかどうかは、メーカーさんの意向しだいですけどね。（笑）

ご両親の話もでたんだぞ

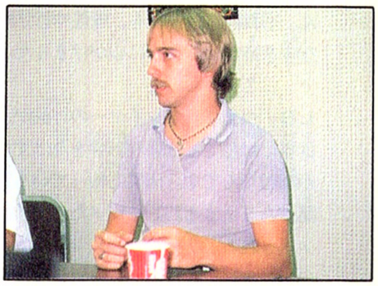
—— お父さんは宇宙飛行士ですよね。

LB　スタートレックのMr.スポックのような沈着冷静な人間です。（笑）科学技術者で、科学的な影響を受けました。母は画家で、想像力は母譲りでしょうね。でも、FTについては、逆に影響を与えたようです。風景専門だった母が、抽象的で怪物のような絵を描いてます。父もFTの価値がわかってきたのか、Mr.スポックのイメージは薄れてきました。（笑）

　宇宙飛行士は1つのフライトに、5年ぐらい訓練します。本番さながらの厳しいもので、実際に宇宙に行っても機械的に作業をするだけだそうです。「どうだった」って聞いても、「どうってことなかった」としか答えてくれませんでした。（笑）

—— 最後に、月並みですが、読者に一言。

LB　今回のインタビューは、ウルティマを理解する手助けになると思います。ゲーム中の哲学や思想を、少しでもわかってくれると嬉しいですね。



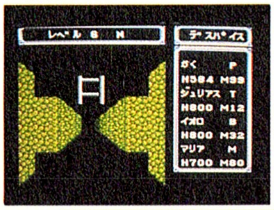
Ultima

さあ、ダンジョンに案内しよう!!

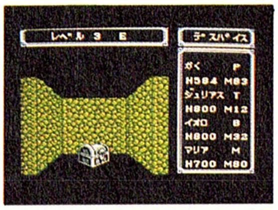
てなワケで、ロード・ブリティッシュことリチャード・ギャリオット氏のインタビューでした。ページの都合で、かなり割愛した部分もあることを、お知らせしときます。もうちょっとアブない話もあったんだけどね…。それにしても、間に通訳さんが入るとうっとーしーもんだねぇ。時間はかかるし、質問の微妙なニュアンスは伝わりにくいし…。やっぱ、これからは英会話ができないとダメだね。みんなも英会話(受験用の学校英語じゃないぞ)はしっかりやっといた方がいいよ。

じゃあ、前回で約束したダンジョンの徹底ガイドを始めよう。今回は最後の迷宮〝アビイス〟を除く、7つのダンジョンを公開してしまうのだ。ほぼカンペキなマップつきだぞ。「ほぼ」ってゆーのは、ダンジョンには隠し扉もあるんだけど、これは公開できないからなんだ。怪しいと思ったカベには、どんどん突っ込んでみようね。

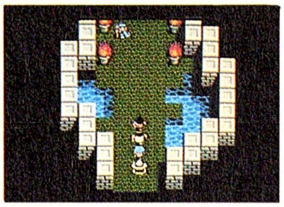
それからと、ダンジョンの構造や、泉、宝珠については、もうみんな知ってると思うからパスね。ダンジョンには、この他にも〝石の間〟〝変化する祭壇の間〟があるんだ。この2つの部屋は、ゲームをクリアする上で、超重要ポイントだから、しっかり情報を集めるように。



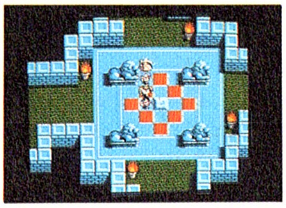
←フロアの昇降はハシゴを使うんだね



←宝箱のために、迷宮にもぐることも多いよね



→迷宮内の〝石の間〟だ。この奥の宝箱に石がある



→迷宮探索の目的は、この〝祭壇の間〟にある

ダンジョン征服のために……

それじゃあ、ダンジョンを征服するための注意点ってヤツをいくつかあげてみよう。

まず、薬草を十分用意することだな。特にキュア(毒消し)、ヒール(体力回復)、イクジット(脱出)の材料をタップリ用意しようね。

それから、絶対ムリはしないことも大事なんだよ。せっかくGPをためても、死んじゃったら400GP(半額じゃないんだよ)になっちゃうんだからね。ヤバイと思ったら、即イクジットで脱出した方がいいだろう。なぁに、もう1回くりゃいーんだからさ。ダンジョンは、そんなに広くないしね。それにさ、セーブをしてリセットしてからくれば、通路の宝箱も復活してるしね。お金がたまれば、いい装備が買える。そうすりゃ、ダンジョン征服もラクになるってもんだ。

ダンジョンの奥には強敵が多い。特に後半のダンジョンではスリープを使うリーパー、バルロンがゴロゴロしてるんだ。全員眠らされて、パーティ全滅なんて悲しすぎるからね。魔法を封じるネゲートも必需品だろう。ただし、こっちの魔法も使えなくなるから、飛び道具はケチらないことも大事だね。

それじゃ、それぞれのダンジョンについて始めよう。マップの記号は、下記の通りであります。

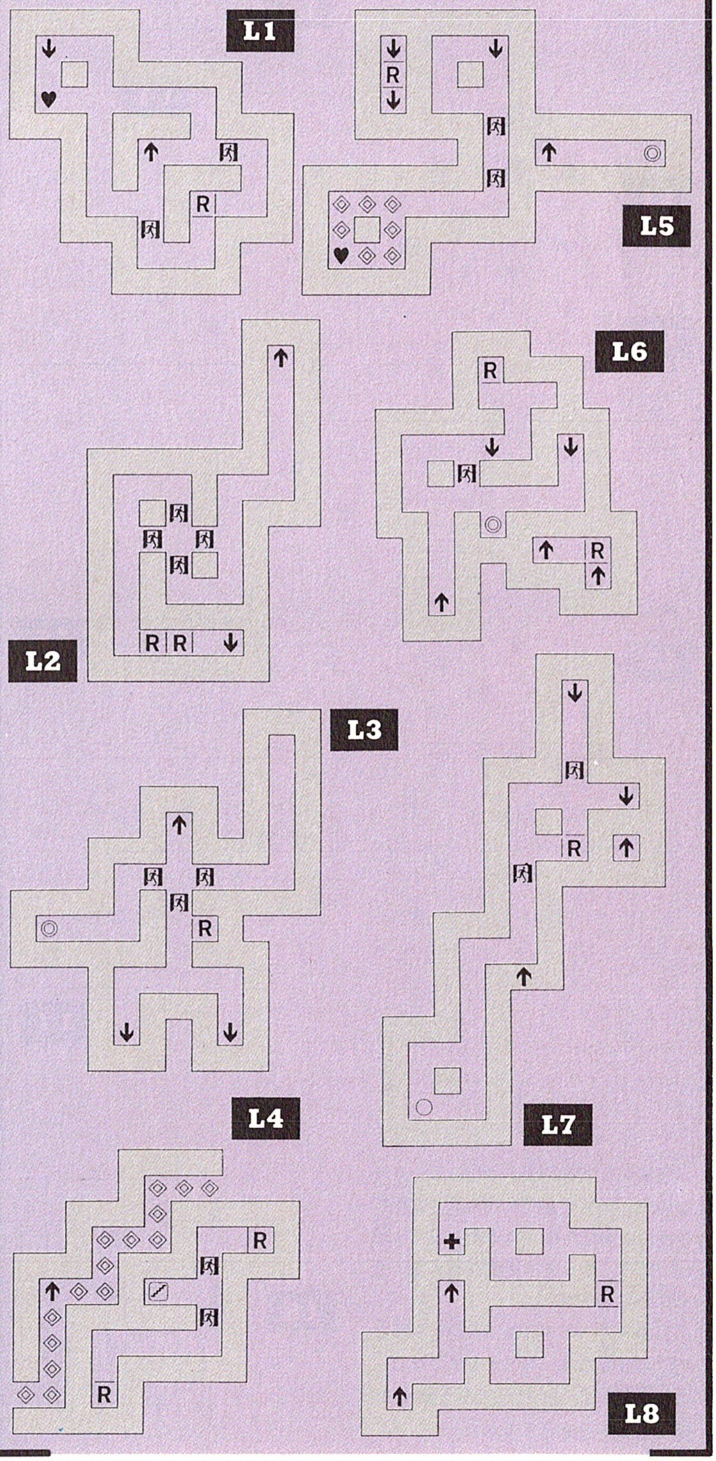
↓	下り階段	◇	宝箱
↑	上り階段	◎	宝珠
⟋	上り下り階段	♥	泉
R	部屋	○	石
関	扉	✚	祭壇

DECEIT
不実1の迷宮

この迷宮は島にあるので、船か気球でくることになる。迷宮自体はそれほど難しくないし、モンスターも強敵は少ない。宝箱群も魅力的だ。

もっとも、地下4階の宝箱は、メインルートから外れているので、ダンジョンに入る前に、目的(GPか、石&祭壇の間か)を決めておいた方がいいだろう。HPや薬草に、十分余裕があるなら両方行けるだろうけどね。

デシートにある石は〝青〟、祭壇の間は〝真実〟だ。また、ここの宝珠は、HP200と引き換えに、賢さが5アップするんだ。

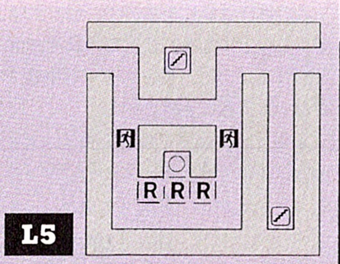


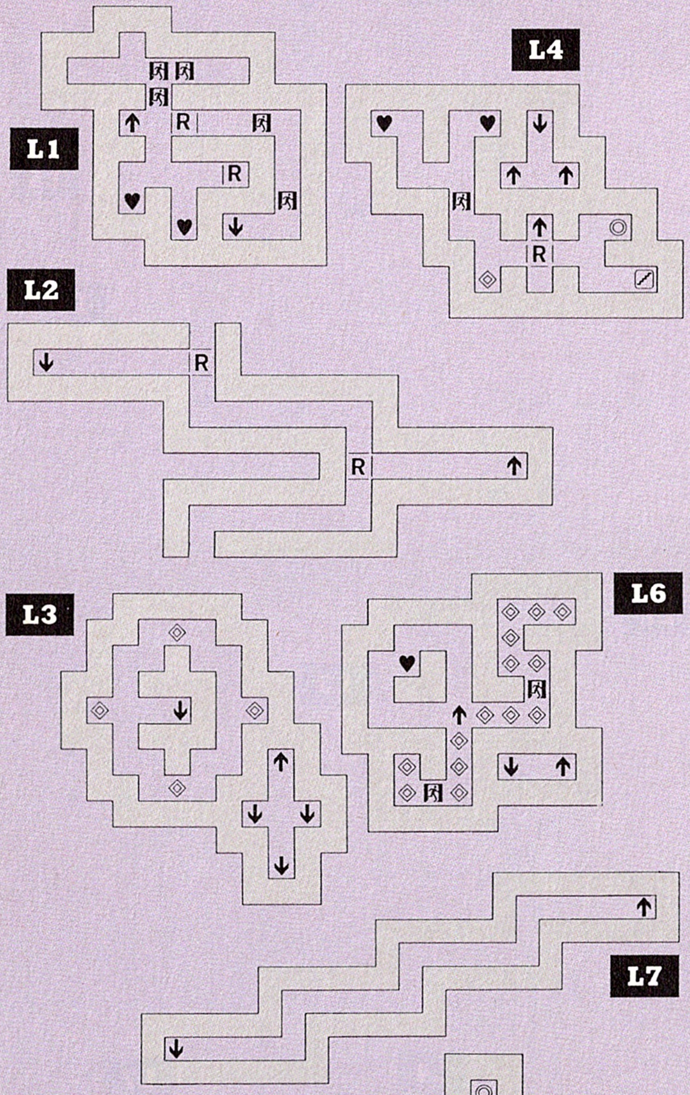
DESPISE 2 軽蔑の迷宮

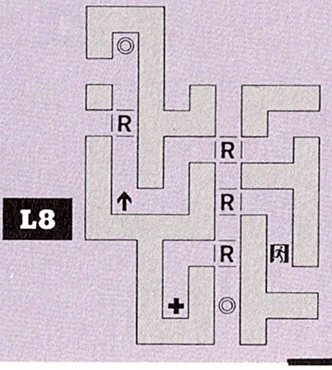
デスパイスは、ブリタニア城から最も近いダンジョンなんだ。つまり、一番最初に向かうであろうダンジョンってことだよね。それだけに、7つのダンジョン中で、最もかんたんなダンジョンなんだ。

それでも、地下6階には宝箱の山がキミを待っているんだ。つまり、ここは序盤から中盤の稼ぎ場所にピッタリなのさ。リセット技を使えば、比較的ラクにお金がためられるぞ。ここに通いつめて、さっさと装備を揃えちゃうってのも手だね。

このデスパイスには“黄色”い石と、“愛”の祭壇の間が存在するぞ。また、ここの宝珠は、HP200と引き換えに、器用さが5アップするんだ。







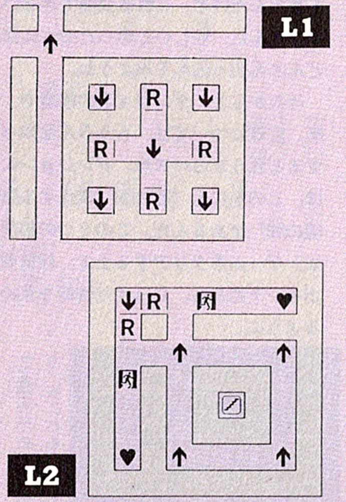
DASTARD 3 卑怯者の迷宮

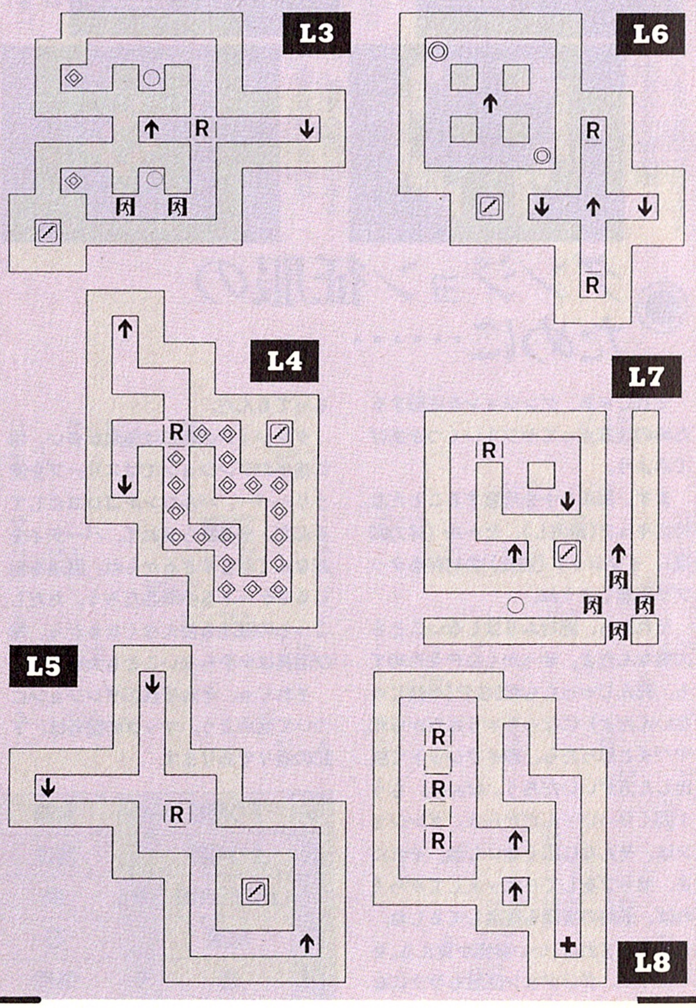
ダスタードの地下4階にも、宝箱の山があるんだ。しかも、メインルートの途中にあるんだからねぇ。ありがた〜く、ちょうだいしてしまいましょうね。ほくほく。

ただし、例のスリープをバンバン使うリーパーがウヨウヨ出現するからね。できればネゲートを覚えてからきた方がいいだろう。

それから地下1階では、ちょこっととまどうんじゃないかなぁ。なにしろ、ここって“隠し扉の嵐”なんだよね。だからといって、むやみやたらにカベに体当たりしてると、すぐ迷子になっちゃうぞ。自分の位置と、向いている方向をしっかり確認しながら移動した方がいいだろう。イクジットさえあれば、多少のムリはきくけどね。

このダスタードにある石は“赤”、祭壇は“勇気”だぞ。また、ここの宝珠は、HP200と引き換えに、強さが5アップするんだ。





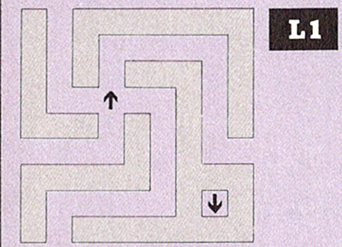
WRONG 不正の迷宮 4

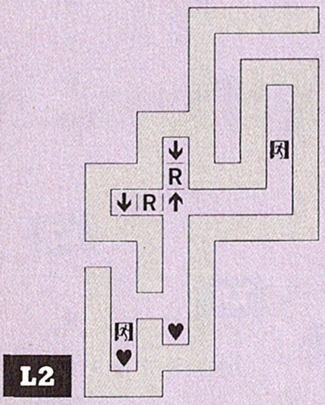
このロングには、宝箱もそれほど多くないしねぇ。どちらかといえば、かせぐには不向きなんだよねぇ。〝石の間〟と〝変化する祭壇の間〟を、一直線にめざしてしまうのが、一番賢いやり方であろーて。

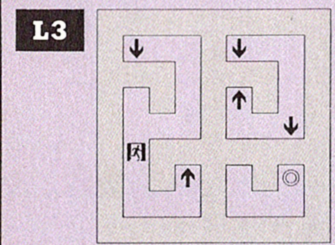
しっかし、このダンジョンは、やーらしーよぉ。隠し扉の配置もなかなかわかりにくいんだよねぇ。それに、地下5階だ。ここは碁盤状の上に〝ループの嵐〟なんだ。目印になるようなものもほとんどないしねぇ。すっごく迷いやすい場所なんだ。

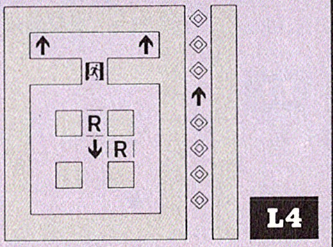
つまり、このダンジョンでは、かなり注意深く進まないとマズいってことなんだ。位置確認をおこたらないようにね。

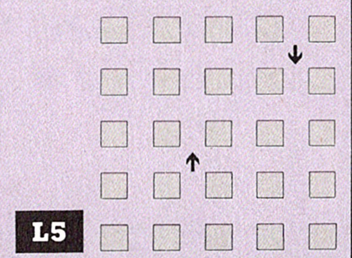
ロングには〝緑色〟の石があるんだ。それから、〝愛〟と〝真実〟の2つの祭壇の間があるんだぜ。宝珠の方は、HP400と引き換えに、賢さと器用さが5ずつアップするんだ。

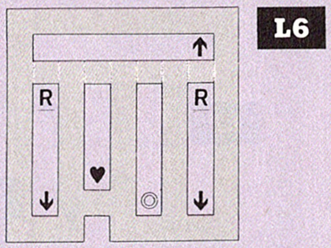


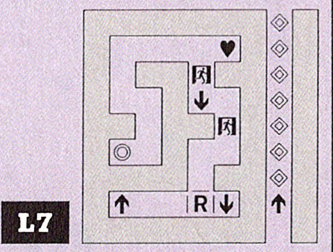


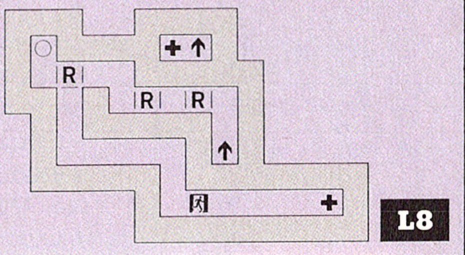




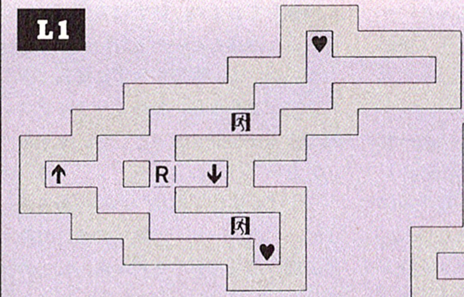


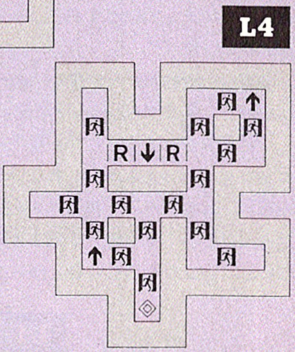


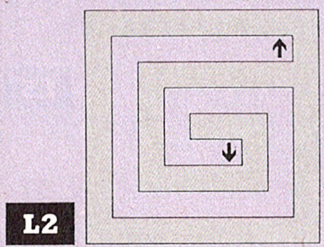


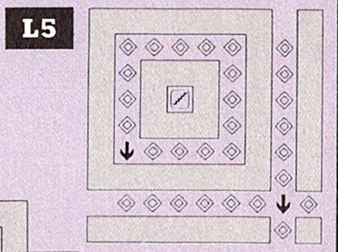


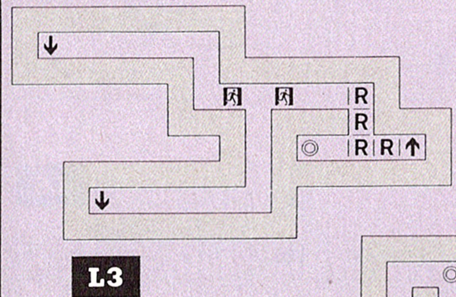
COVETOUS 貪欲の迷宮 5

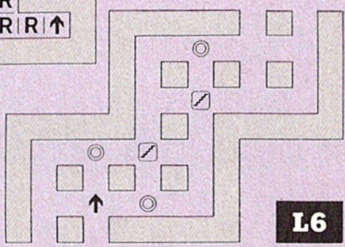


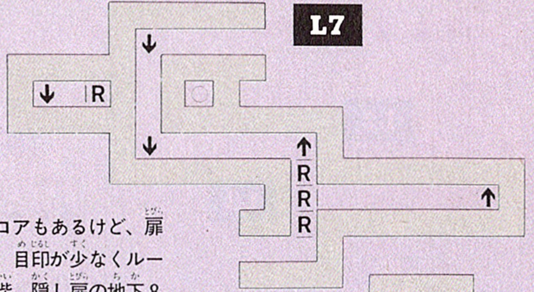








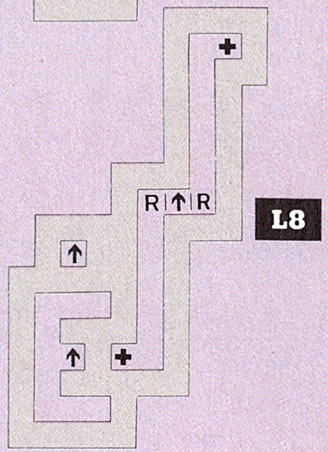




かなり単純なフロアもあるけど、扉だらけの地下4階、目印が少なくループしている地下6階、隠し扉の地下8階と、なかなかやーらしいフロアもあるとゆー楽しいダンジョンが、このコブトだ。

確かに、地下5階の宝箱の大群は魅力的なんだけどねぇ…。地下4階の複雑さを考えると二の足を踏んでしまうのであった。メインルートからも外れてるしね。

コブトにあるのは〝オレンジ色〟の石ね。祭壇の方は〝愛〟と〝勇気〟があるんだ。ここの宝珠は、HP400と引き換えに、強さと器用さが5ずつアップするからね。

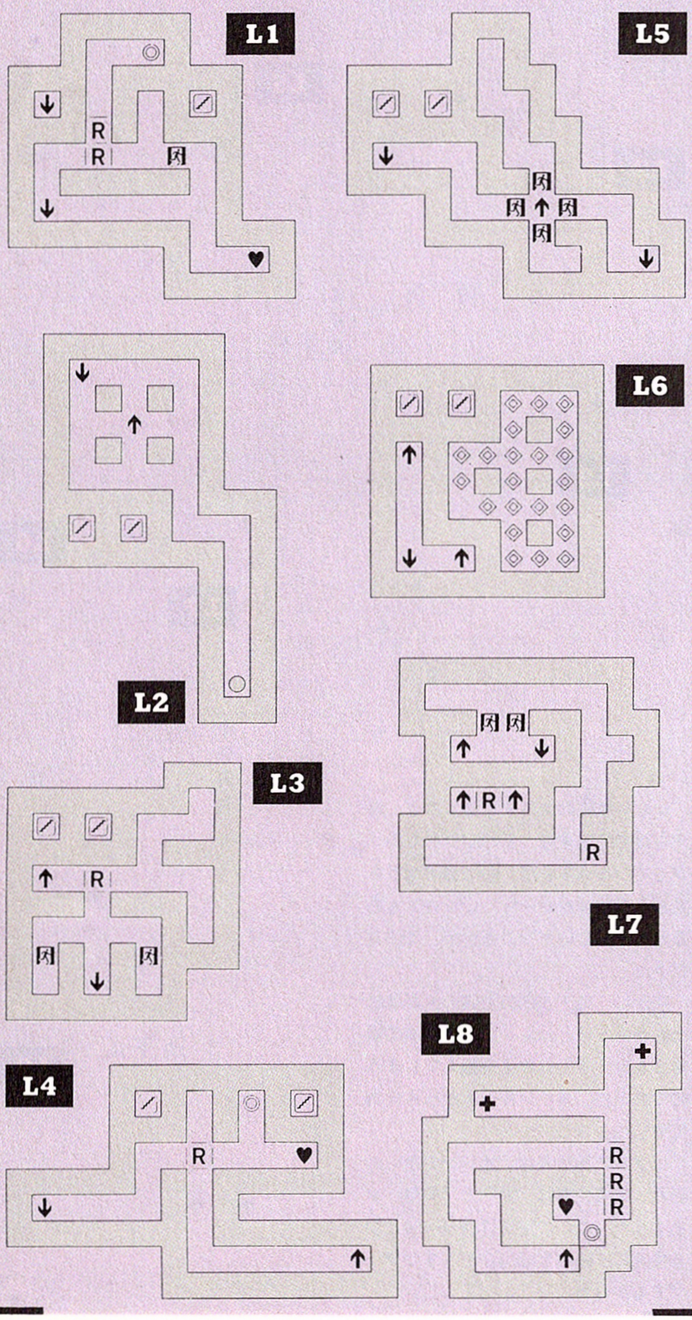


SHAME 6 恥辱の迷宮

このシェイムの魅力は、なんといっても地下6階の宝箱の山だぜ！　場所もメインルート沿いってのが、うれしーじゃないか!!

構造も比較的わかりやすい（ループはないし、隠し扉も少ないんだぞ！）し、どちらかってゆーと初心者向きのダンジョンといえるかもしれないね。ただし、なのである。構造はカンタンなんだけど、1度、地下7階まで降りないと、どこへも行けないとゆーことに注意しておくれ。体力に自信がないうちは、遠慮しといた方がいいかもしれないな。ま、薬草を大量に購入できる余裕があるなら、わりとサクサク攻略できるダンジョン（どこも、そうか…）だろうけどね。

シェイムには“紫色”の石があるぞ。また、“真実”と“勇気”の2つの祭壇の間があるんだ。それから、ここの宝珠は、HP400と引き換えに、強さと賢さが5ずつアップするんだよ。



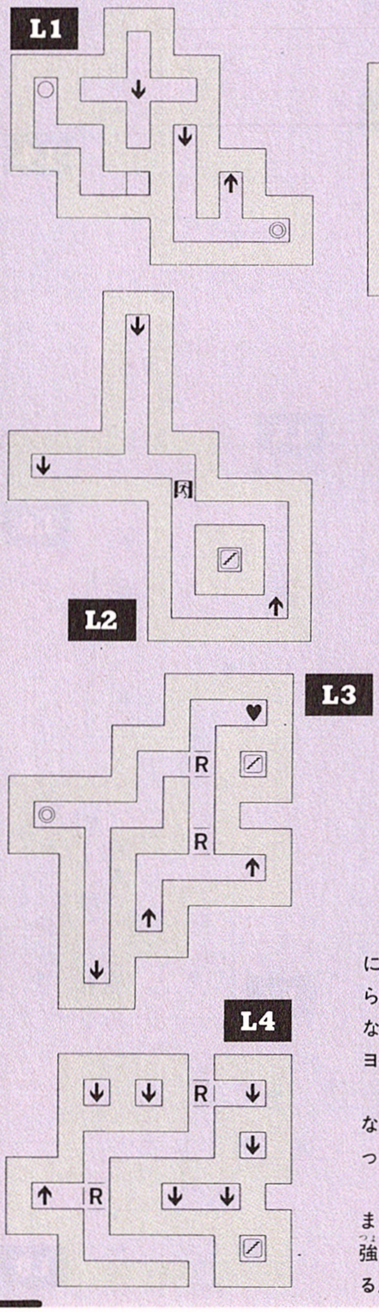
7 物欲の迷宮

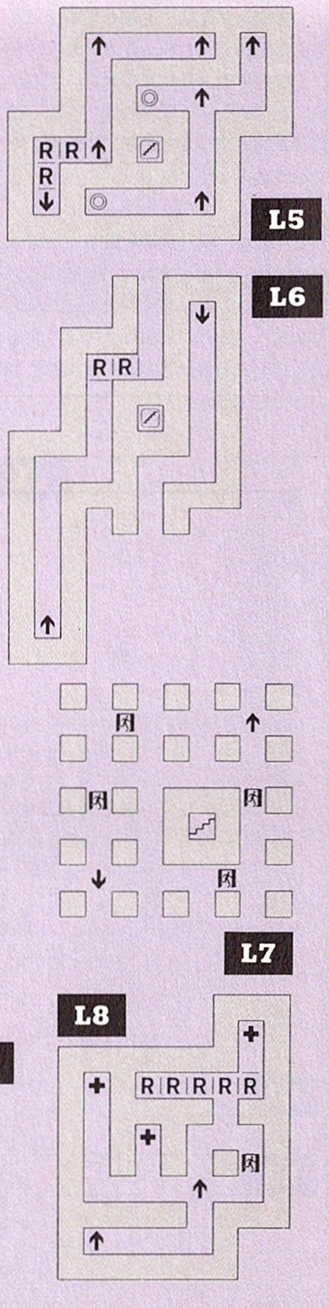
実は、ヒスロスには普通の出入口の他に、もう1ヵ所、入口があるんだ。この入口（一方通行で、出られないんだけどね）は思いがけないほど近くにある。がんばって探してね。

さてさて、このヒスロスには、宝箱も石もないんだよね（昔は“白い”石があったんだけど、盗まれちゃったんだってさ）。祭壇の間だけは“愛”“真実”“勇気”と、3つともそろってるんだけどね。とはいっても、各祭壇の間には他のダンジョンから行けるんだから、ムリしてヒスロスにもぐることはないんだよね。モンスターも強敵がウヨウヨ出てくるしねぇ。

それでも、ヒスロスにはこなくちゃならないんだよね。えっ、どうしてかって？　それはねぇ…。

ヒスロスにある宝珠は、HP800(つまり死ぬってことだね）と引き換えに、強さ、賢さ、器用さが5ずつアップするんだよ。





最新ゲーム徹底紹介

ホット・ゲーム・スキャナー

HOT GAME SCANNER

北斗の拳3 新世紀創造 凄拳列伝

カセット 東映動画
10月19日発売／¥6200（税抜き）

原作のストーリーを楽しむRPG

これは原作のファンにとってはかなりウレしいゲームだ。それも、特に今までのアクションゲームが苦手な人にはうってつけ、完全な形のRPGだからね。

文●S-MAN



人気キャラクターシリーズ『北斗の拳』第3作め。ユーザー本位の数々の親切なコマンドを用意して、新たなRPGの楽しみ方を提供してくれている。

シリーズ総集編、RPGにて完結！

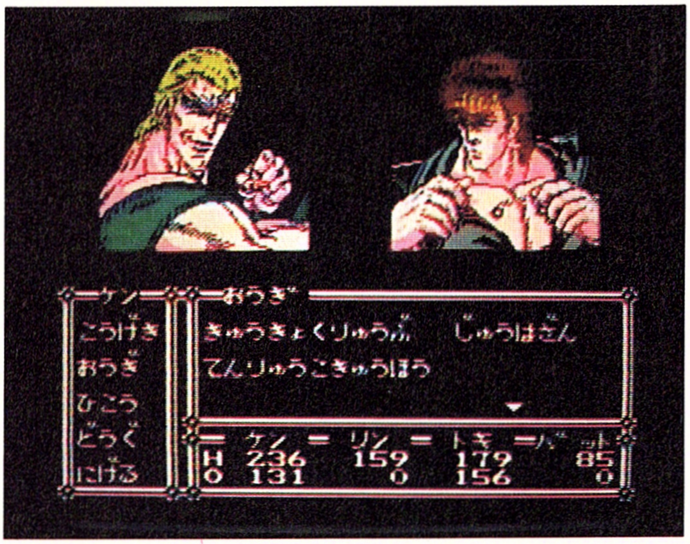
「お前はすでに死んでいる……」

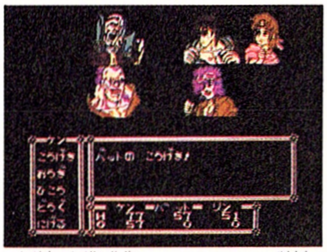
このあまりにも有名なフレーズは、これまで長期に渡って若者の間で慕われてきたわけだ。秘孔をつくという行為は、古き良き時代の少年ジャンプ連載漫画『トイレット博士』に出てくる、元祖必殺テク『七年殺し』に続く大ヒットである。そして『北斗の拳』のロングランヒットは、それ以降のコミックシーンをバイオレンスブームに巻き込んでいった。ボクはジャンプについては、それほど詳しく知っているわけじゃないけど、なんとなく『北斗の拳』以降はバイオレンスもの（いわゆる男らしさを前面に押し出したもの）か、徹底したハチャメチャギャグものに極端に人気が二分していたような気がする。これって、かなりの影響力だよな。

んで、その人気はファミコンにも自ずと反映してきたわけで、みんなも知っているとおりの、長期的なシリーズ展開を繰り広げてきたゲームのひとつということになる。

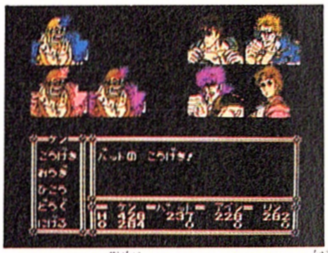
『北斗の拳』シリーズというと、これまでのイメージとしてはアクションゲームのカラーがかなり強かった。最近はメガドライブ版も出たことで、記憶に新しいはずだ。まぁ、ずっと以前のパソコンなんかだとアドベンチャーゲームもあったみたいだけど、やっぱり北斗神拳アタタタタタッのケンシロウには、アクションゲームが良く似合うって感じがするもんね。ところが、この総集編は完璧なRPGに仕上がっている。そこで、RPGならではのメリットについて注目してみたいんだ。

当然ながら、ひとつはストーリーを重要視した会話による演出。そして、成長。つまり、バットやリンの成長過程が、自然に表現されているわけだ。登場キャラの多さもそのひとつ。動き優先のアクションでは数に限界があったのに対し、味方・敵ともに、原作に忠実なスタイルにのっとって登場させられる。そんな理由から、総集編にはRPGが最適だと判断したんだね。





↑少年・少女時代のバットとリンの戦闘シーン。まだあどけなさが残っているよね



↑グヨグヨに成長してしまったバットに注目。一見、敵のような雰囲気だけど……

配慮されたシステムとゲーム展開の関係

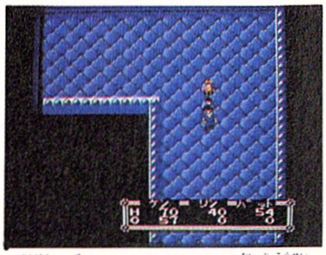
スイッチを入れて自分の名前を入力し、いざゲームスタート。そして、まずRPGの進め方のセオリーどおり、最初の村メサイアで、人々から情報を聞いていく。この村では、すぐにバットやリンと会ってパーティーが組めるんだ。こうなると、さっそくフィールドに出てウロつきたくなるのが人情ってもんだ。しかし、村で聞いたミノーリの町へは、どうやってもいけそうもない……。ウロつくこと30分。ややっ、あちゃ〜、取り説を読まずに始めてしまったのはバカだった。そうなのだ、移動というコマンドがあるんだよね、このゲームには最初から。普通は歩き回るもんだから、ついついボケちまって。つまり、このゲームは全体マップがもとよりいくつものエリアに分かれていて、エリア間の移動は条件を満たしたときに現れるコマンドによって行うことになるんだ。まぁ、最初からルーラが使えるような感覚だね。

フィールドを進むと、敵に出くわしてバトルになる。ここでも、普通のRPGとは違うものがあるんだ。実は、戦闘中の体力回復が、初期段階から簡単にできるんだよね。しかも無償で。リンが使えるんだけど、こりゃぁ親切なシステムだ。

こうした親切なシステムは、とっても好感が持てるんだけど、その反面問題も少しあったりする。敵の出現頻度が偏っていて、ある場所にくると異常なほど出たり、またパッタリと出なくなったり。それも、エリア内では同じ敵が出現するので、戦闘がどうしても単調になってしまうんだ。ダンジョンにしても、もう少しダンジョンらしさを醸し出して欲しい気がする。

ま、ひとたびハマってしまえば、そんなには気にならないけどね。それから、いわゆる魔法は、奥義と秘孔に当てはめられているんだけど、知らないといかんせん名称と効果が覚えにくい。しょうがないかもしれないけどね。

そんなわけでゲームとして、多少ツライ部分もあるにはある。それでも壮大なストーリーが盛り込まれたゲーム展開は、北斗ファンを楽しませてくれるに違いない。



↑前半に出てくるダンジョンの内部構成は、ほとんどが1本道

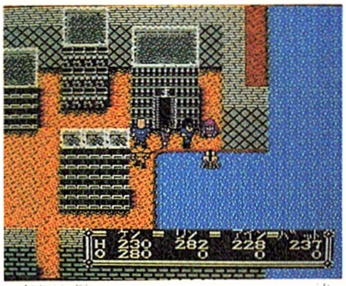
基本的には、一般のRPG方式と同じ感覚の操作感である

移動

場所を移動するには、通常の歩いていくケースのほかに、エリア間をひとっ飛びするコマンド（人から聞いて覚えた場所・地図を見て覚えた場所）や、船に乗っていく移動方法、地下道を通って移動する方法などがあるんだ。歩いて移動する以外は、いずれも超スムーズかつスピーディ。広いマップを効果的に活用できるんだ。



↑ゲーム半ばでの移動コマンド。移動できる場所が、かなり増えてきたのだ


↑海上移動のグラフィックはないので、船は形式上のもの。移動コマンドの一環だ

パーティー

ケンを中心としたパーティーは、最大4人まで増えていくんだ。リンやバットのほかに、南斗水鳥拳のレイ、ケンの兄トキ、南斗五車星のフドウ、賞金稼ぎアインなどの味方キャラが、時の流れによって出会いと別れを繰り返すんだ。ちなみに、レギュラーのリンとバットは、場所によっては長老に一時的に預けることもできる。

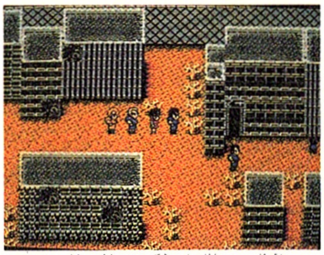

↑ケンが連れて歩けるのは3人。つまりパーティーは4人だ。隊列の順番変更も可能



↑レギュラーメンバーのバットとリンは、不要ならば一時的に預けることもできる

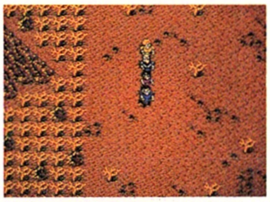
街&フィールド

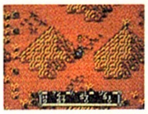
原作の荒廃した世界の雰囲気をうまく出している町やフィールド。山を山らしく見せる表現方法は、イメージを損なわなくていい感じだ。町には宿屋や武器屋、道具屋や酒場などがあり、宿屋では泊まって回復したあとにセーブできるようになっている。


↑街の中でも敵が出現する場合が多い。気は抜けないのだ



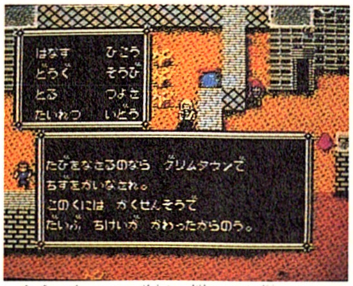
↑死ぬと、このリュウケンの部屋で復活してもらって再開する。仲間が死んだ場合も生き返らせる



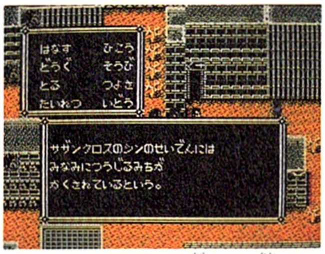

←荒れた大地がメインフィールドなのだ

会話

会話形式に関しては、普通のRPGとなんら変わらないベーシックなスタイルで淡々と進められていく。しかし、内容にかけては、原作の重厚なイメージをそのまま受け継いでいるんだ。ありがちなギャグっぽいメッセージは、ほとんど無いところが個性的だ。余談だけど、プレス資料に載っていたシナリオの会話が、なかなかカッコいいかった。漢字があるとないとじゃ違うなぁ。



↑地図を買えば、場所を覚えて移動ができるようになるのだ



↑ミスミのじいさんは、盗まれた種モミを奪い返せば抜け道を教えてくれる

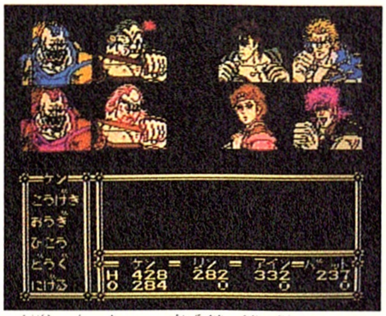


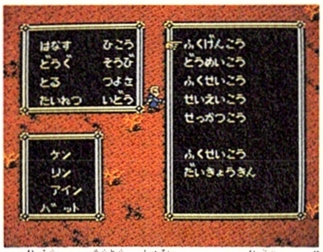
↑ボスクラスの敵は、特定の技を使わないと勝てないようになっている

バトル（奥義・秘孔・治療・武器・防具）

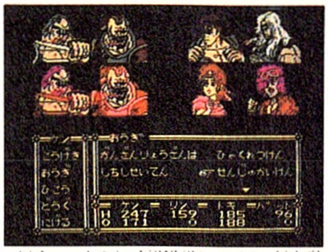
このゲームのウリのひとつともいえるバトルシーン。戦闘シーンに入ると、写真のように左側に敵軍団、右側にケンたちがアップになる。そして、攻撃を仕掛けられると顔がプビパビプッと殴られたように動くんだ。味方側の攻撃方法は、通常攻撃以外に奥義と秘孔で戦うことができる（バットとリンは除く）。奥義は、オーラポイントを消費する魔法的な攻撃方法だ。秘孔は、敵1人に対して有効で、北斗神拳のケンとトキだけが使える技だ。いずれも、攻撃から回復まで幅広い種類がある。逆に武器の種類は少なく、主に防具にバリエーションがあるのだ。


↑リンは、治療回復の役目。愛のムチがあれば戦いにも十分参戦できる


↑攻撃を繰り出すと、相手方の顔が殴られたようにボコボコする。写真だと分かりにくいかな



↑秘孔には相当の種類がある。秘孔は、戦闘中以外でも使うことができるのだ


↑奥義は、強力な攻撃方法だ。最も効果的な奥義をチョイスして攻撃しよう

ヴィナス戦記

カセット バリエ／10月14日発売
￥5800（税抜き）

ファミコンにはファミコンの味

同名アニメ映画のファミコン版はシューティング＋ＳＬＧ要素がうまくマッチした作品。一味違ったシューティングの楽しみ方を見せてくれるゲームなのだ。

文／内田聡



アニメのファミコン版でジャンルはシューティング＋ＳＬＧ。難易度はそれ程高くなくキャラの細い描写等、アニメのファンにはオススメの作品。

はじめにシューティングありき

日本全国にゲームセンターが増殖し、喫茶店のテーブルがゲーム機へと変わっていった1970年末、ブロック崩しと風船割りが主役だったゲーム界を席捲したのはインベーダーをはじめとするシューティングゲームであった。当時ハナたれ小学生であった筆者も、なけなしの100円を握りしめて300点ＵＦＯとナゴヤ撃ちの奥義を習得すべく、巷のゲーセンで（小学生時代の）青春を燃やしていた。あな、懐しや…。

今から思えば情けないほど単純であった当時のゲーセンゲームだけど、横スクロール、縦スクロール、３Ｄ、パワーアップなど様々な要素がでてきて格段に進歩して面白くなったはずの現在のファミコンのシューティングゲームでも味わえない何かがそこにはあった。吉祥寺のゲーセンで発見したインベーダーをやりながら、そう思った。

ファミコンなりのシューティングの切り方

ゲーセンのゲームはリセットぽんでやり直しはきかない。故に納得のいくスコアを叩き出した時の満足感もまたひとしおであった。全力を出し切って戦ったスポォツマンのようなスガスガしい気分に浸れたもんである。つまりアーケードゲームは、１枚のコインでプレイヤーから１ゲームにかける気合と集中力の高まり（大ゲサだな）を引き出してくれるワケだ。そしてこれはファミコンでは味わうことのできない感覚である。

シューティングのようにアーケードとファミコンの両方で存在し得るジャンルにおいて、100円払わなくてもできますよ的[illegible]在意義しかファミコンソフトに見出せないというのは悲しい。アーケード版の移植やシューティングの快感のみを追求したソフトのファンもいるのだろうけど、ファミコンにはファミコンなりの「味」を加えたシューティングゲームがやっぱりオイシイ気がする。

んでもって「ヴィナス戦記」

基本的には３Ｄの戦闘シーンとＲ－ＴＹＰＥ風のボスキャラとの戦いがメインとなるシューティングゲームなんだけど、シミュレーション要素を大きく導入してシューティングと融和させているトコロが「注目」なのだ。

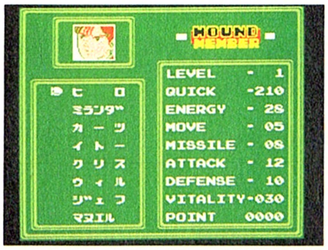
自軍のターンと敵軍のターンで交互にユニットの移動を進めていき、出会ったところで戦闘開始なんだけど、自軍の８人のハウンドの能力値が移動にも戦闘にも関わってくる。例えば、攻撃力が高いハウンドは早く前方へ移動させて敵を攻撃し、移動能力の低いハウンドは自軍の補給基地であるトレーラー（これを破壊されるとゲームオーバー）の護衛役に徹する、てな具合にね

そしてこのゲームではそれらの要素がバトルモードに単なるシューティングとは一味違った緊張感を与えてくれるんだ。ひたすら撃ちまくって戦闘に勝っても、トレーラーをやられたり50ターン以内に敵軍を全滅できないとゲームオーバーになってしまうから、戦略を考えながら「撃つ」ことが必要なワケだ。それに、バトルモードの難易度がそれ程高くないせいか、設定されている15の異なる地形のシナリオを１つずつ進めていくのが結構、快感なんだ。申し訳程度ではあるけどレベルアップの要素もあり、それがシナリオの進行とうまい具合にマッチングしてＲＰＧやＳＬＧをプレイしている時のような「やめられない、とまらない」状況を作り出してくれるのだ。

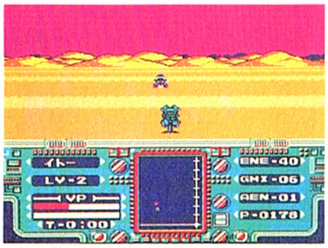
メインディッシュのシューティングに色どりをそえてくれるのがこのゲームのシミュレーション要素であり、１つ１つとって見れば目新しい味じゃないんだけど、２つの微妙なかけ合わせでシューティングゲームの新しい「味」を見せてくれたな、て気がしたのだ。



↑15本のシナリオは各々違った地形になっており、移動に影響を及ぼす



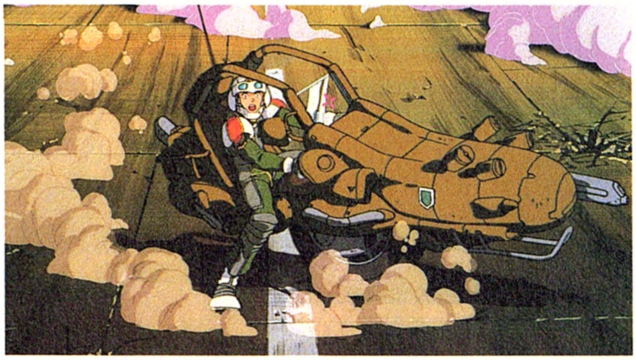
↑各メンバーの特性を早めに把握して移動時のフォーメーションを組むのだ



↑陸と空からの敵と戦う３Ｄバトルシーン。馴れるまでは苦戦を強いられる

アニメのファミコン版なのだけど

最後にまとめをひとつ。この「ヴィナス戦記」はアニメ映画のファミコン版である。グラフィックはキレイにまとまっており、キャラの表情なども原作の雰囲気を損なわずに描写されているし、敵国のイシュタル国のメカが豊富に登場するということも原作のファンには大きな魅力ではないかな。だけど、どうせならアニメのストーリー性をもう少し感じさせてくれれば、バトルモードが一層引き立ったのにという気がする。途中のちょっとしたワンシーンでストーリー性を見せてくれるところもあるけど、あくまで１カットという感じなので惜しかったな、という気がする。



自国アフロディアを奪回せよ!!

MAP

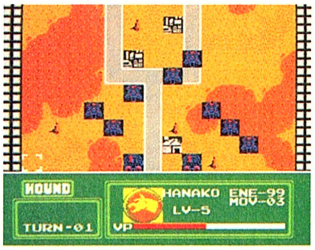
自国であるアフロディアの地。そこに設定されている15カ所のポイントを1つ1つ制圧してゆくことがゲームの目的だ。ゲームが進むにつれて、敵キャラの種類も変わり難易度も上がってくる。特に「タコ戦車」というボスキャラとの戦いになるとかなりの苦戦を強いられる。別にタコの化物ではないけど。



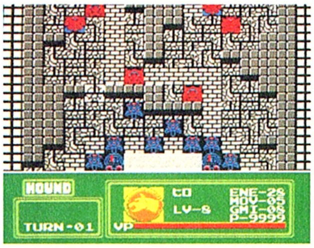
↑15カ所のポイントを制圧しなければならない。各シナリオには「難民救助」などの目的が設定されている

地形

アフロディアには平地、沼地、湿地、山地などの様々な地形があり、各々移動距離に影響をおよぼす。マイキャラは各メンバーごとに移動能力が設定されており、地形による移動能力の増減を考えながら進行していかなければならないのだ。後述するフォーメーションを組みながら移動する時などは敵との距離の間合を測りながら移動しなければならないので慎重さが必要だ。出たとこ勝負で移動してると手痛い打撃を食うことになるぞ!



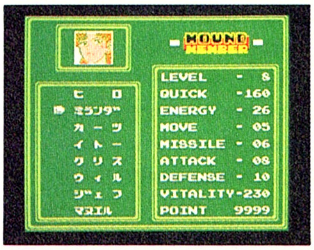
←灰色の部分は舗装路。ここを通るのが一番早いのだ



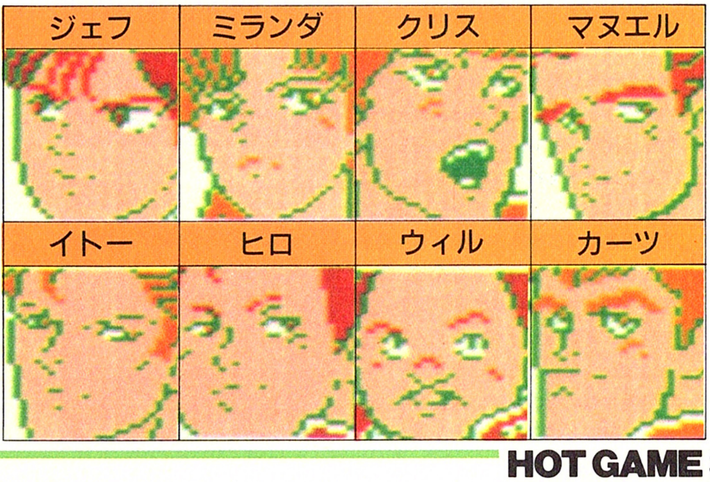
←移動能力の劣るトレーラーを最優先させるように

ハウンド

8人のハウンド(マイキャラ)には各々能力の違いがある。パラメーターから特性を読みとり、自軍のトレーラーの護衛に回るか、敵へ先制攻撃をかけるかの役割分担が必要となってくるのだ。

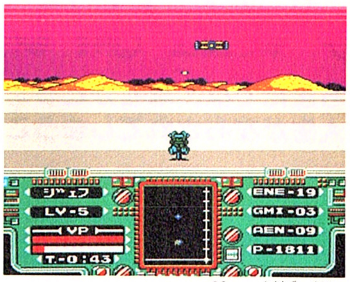


←表示されるパラメーターで現在の状態を確認できる



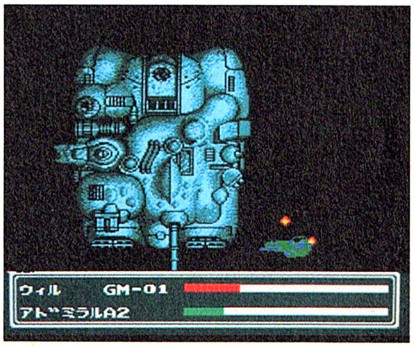
戦闘ステージ

3Dバトルと対タコ戦車バトルがある。3Dバトルでは規定数の敵を撃破すれば1ユニットをせん滅したことになるが、陸からと空中からの2種類の敵機がおり、キャノン砲とホーミングミサイルをうまく使い分けて戦わなければならない。



↑ホーミングミサイルは残りの玉数を考えて使わないとあとで困るぞ

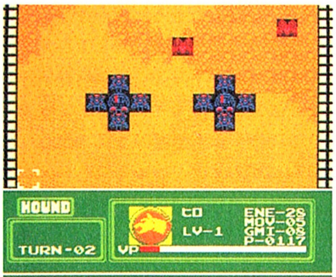
タコ戦車はいわば、ボスキャラ的存在。数タイプの種類があり、それぞれ強さや弱点が異なる。かなりの強敵であり、戦闘の中で弱点を見つけ出しそこを叩かねば苦戦する。とくに終盤はタコ戦車がウヨウヨ出てくるので効率良く撃破しなければならない。ラストのタコ戦車はオニのように強い。覚悟しとくよーに!



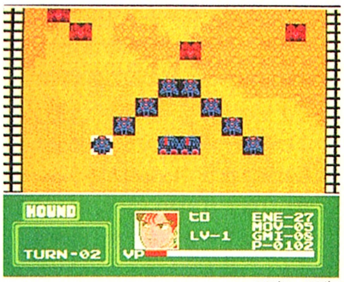
←この「タコ戦車」には戦いながら弱点を見つけ出し、そこを叩くという戦法が有効

フォーメーション

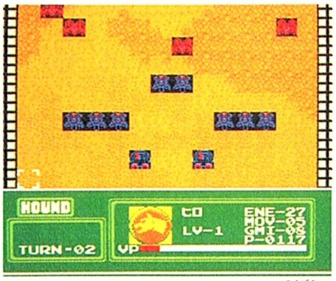
自軍であるアフロディア軍は8つのハウンドユニットと2つのトレーラーユニットで構成される。トレーラーは部隊の要であり、燃料や弾薬の補給を担当する。このトレーラーが破壊されるとゲームオーバーとなるので、トレーラーを守りつつ敵と戦わなければならない。そこで重要になるのがフォーメーションだ。これは隊列のことであり、常にトレーラーをメインに考えつつ、地形や敵の位置などの状況を考慮に入れてフォーメーションを組まねばならないのだ。基本は下の4つだが、状況による使い分けが必要だ。



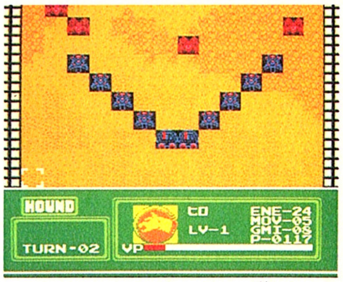
↑クロスフォーメーション。トレーラーを守りながら絶えず補給を受けられる



↑ウイングフォーメーション。攻撃と防御バランスのとれた基本フォーメーション



↑ショットガンフォーメーション。攻撃に徹した短期決戦用タイプ



↑シザースフォーメーション。敵をトレーラーに引きつけはさみ込む特殊型

ドラゴンボールIII

カセット　バンダイ/10月27日発売予定
¥6800(予)

人生なんてカードめくりじゃん

ちまたでは、なぜかとっても占いブーム。カードめくって、そこに出た答えで人生が左右されてしまうことだってしばしば。でも人生ってそんなものかもネ。



ドラゴンボールシリーズ第3弾。IIのボードゲーム方式とカードバトルにさらに磨きがかかっての登場となった。目的は天下一武道会での優勝だ。

マンガとアニメの接点がここに

お待ちかね「ドラゴンボール」だよ、「ドラゴンボール」。マンガ見て、テレビ見て、単行本買って、でもってゲームするというグランドスラム達成者も多いんじゃないかな。でもなんでドラゴンボールってこんなにおもしろいんだろう。あ、いまはマンガの話ね。

ま、いろんな要素が考えられるけどまずキャラクターだわな。個性があって魅力的だもんネ。次にストーリーとセリフのおもしろさ。えらい人たちがみんなドジだったり、そのえらい人たちに対して悟空が全然媚びへつらうことなく接していながら、さりげなく尊敬していて、努力してみんなで力を合せればピッコロだってサイヤ人だって倒せるぜ、なんて少年ジャンプの努力・友情路線もしっかり入っていたり。そして、スピード感あふれる絵。戦闘シーンとか、かめはめ波を撃つシーンを見直してみると、その迫力ある絵が満喫できるはず。と、このあたりがうまいこと渾然一体となって、おもしろさの泉が湧き出しているんだろうね。

テレビはどうかというと、ほとんどマンガのストーリーを踏襲しながら、30分という間を持たせるためにマンガにないエピソードなども盛り込みながら進んでいく。ストーリーもふくらむし、テレビだからスピード感もしっかり表現できるわけで、これまたおもしろいわけだ。

さて、そこでゲーム「ドラゴンボール」だ。以上述べてきたように、魅力的なキャラクター、おもしろいストーリーやセリフ、スピード感あふれるグラフィックがすでにあるんだからこれをプログラムできればおもしろいものができ上がらないハズがない!?

しかし、この条件をみごとに外したのが1作目だった。そして、この失敗をバネに制作サイドはまったく違ったシステムの2作目を発表、そしていま3作目を世に送り出した。キャラクターの顔をしっかり描き、原作のストーリー踏襲しながらセリフも入れて、と今度は前記したおもしろみをみごとにインプットしてある。そして、4コママンガ方式バトルという斬新なアイデアの採用。マンガとアニメのミックスというゲーム独自手法を編みだした。ゲームのひとつの方向を示したという点でもこれは画期的だと思う。グラフィックに幅が生れたんだから。

マンガとアニメの接点を表現した戦闘シーンだ!

↑敵と悟空が最大5コマママンガで戦闘が断続的に展開される。そして各コマの中では、アニメ処理されたグラフィックが楽しめるという趣向になっているのだ



カードがすべての運命を決める!?

バトル方式とともにIIから継承されたIIIのポイントはカードにある。

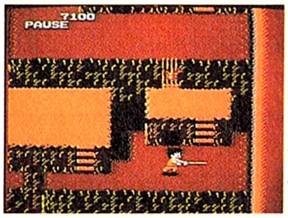
このゲームはいわゆるボードゲーム方式が採用されている、あるいはすごろくといってもいいが。で、サイコロ振るかわりにカードに出た数字（左上のドラゴンボールの中の星の数）だけ進むことになる。これだけだったら、普通のボードゲーム。

しかし、それだけで終わらせていないのがこのゲームのカードシステムだ。戦闘シーンにもカードが利用されているのだ。持っているカードで運命がコロコロ。RPGが自分の力で道を切り開いていくのに対して、すべてがカードまかせというのは、いかにも心もとない気がしないでもない。

でも、これが不思議と熱くなれる。なぜなのだろう？　それはカードというのが太古の昔から人間の生活に深くかかわっていたからじゃないだろうか。人々はカードで明日を占い、カードに財産を賭け、あるいは人生を託しそしていまカードを持って生活する。さまざまな占いカード、トランプ、花札、変形型としては麻雀牌や宝くじ、馬券そしてクレジットカード等など、形、用途は変っても常に身の回りにカードが存在していたわけだ。これをあるときは使いこなし、あるときはカードに振り回され、そのたびに人生は右に傾き左に転びしてきた。きっとボクたちは潜在的にカードを受け入れ、運命を託しているところがある。だからカードに熱くなり一喜一憂するんだと思う。そこにカードシステムの魅力がある。

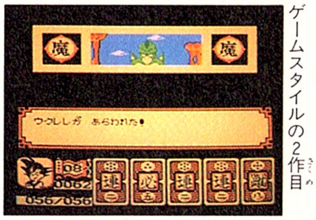
というわけで、このゲームはドラゴンボールとしての魅力をインプットして、新趣向によるバトルモード、一歩進んだカード運用とプラスのベクトルがウニのようにはえている。と、ちょっと千代の富士の強引な上手投げのような分析だけど、こうして分析すると、袋小路にあるゲーム界の中で何か新しいものが見えてくる、そんな新ゲームの予感がするのだが…。

「ドラゴンボール神龍の謎」



←キャラの表現がいまいちだったアクションの一作目

「ドラゴンボールII大魔王復活」

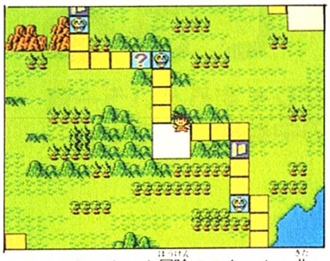


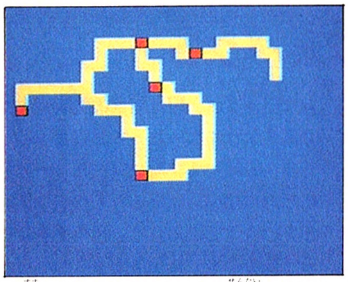
←IIIの基礎となったボードゲームスタイルの2作目

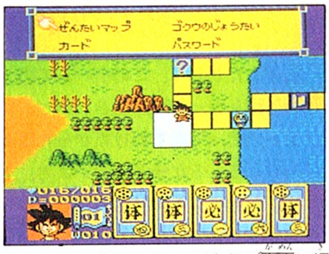
天下一武道会を復活させて、優勝をねらうんだ!

フィールド

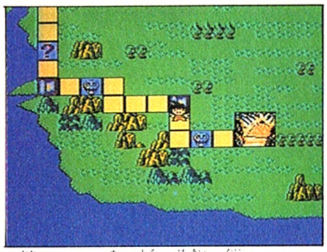
天下一武道会をめざす悟空の道のりは厳しい。カードの右上のドラゴンボールの星の数で移動するんだけれど、途中にはさまざまなイベントが待ち構えている。特に白い大きなます目は重要で、そこをクリアすると道ができて先へ進むことができるのだ。


↑ここからいよいよ冒険のスタート。北へ進むか？南へ下るか？運命の分かれ道だ


↑進んだところは、いつでも全体マップで確認することができるんだ



↑セレクトボタンでいつでもサブ画面に切り換えることが可能なのだ


↑大きなマス目が白い場合、何かイベントをクリアすると町などが出現するハズだ



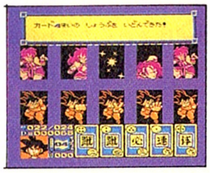
↑カードは戦闘にそなえて、できるだけ大きな数字を残すようにしたい

戦闘

敵とのバトルはカードの駆け引きできまる。何枚のカードで戦うか、運命の分かれ道となる瞬間だ。


↑山賊との戦いだ。こいつはあまり強くないハズ


↑うさぎ団はピストルを使う手強い敵なのだ


↑ヤムチャとの出会いは敵と味方。かなり強いゾ

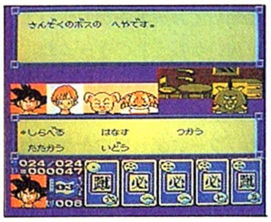
	必殺技カードだ。これでじゃん拳やかめはめ波など強力な必殺技が使えるのだ		体当たりカードだ。敵に対して悟空が体ごとぶつかっていくシーンが見もの
	キックカードだ。悟空の蹴り技を見ることができる。スピーディなアニメが見られる		連続技カードだ。アニメシーンとしても迫力のあるカードで2つの連続技は強烈だ!
	どのカードが隠されているのかわからない？カード。他に武器が使える武カードあり		パンチカードだ。悟空の鉄拳が見られる。ただ技としては基本的なもので威力も弱い

イベント

各ポイントではほんといろいろなイベントが起こるんだ。カリンさまや亀仙人に修業をつけてもらったり、町に入ったり、アイテムを見つけたり、仲間に出会ったり、もちろん敵との遭遇も。いろんなことを体験しながらレベルアップをして、いつの日か天下一武道会で優勝しよう。

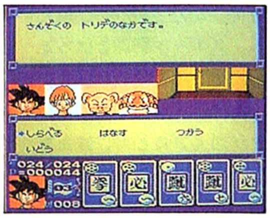

↑カリン様と出会うと悟空に修行をつけてくれる


↑牛魔王はカードをぜんぶかえようといってくれる



↑とりでの中で山賊のボスが出現したゾ


↑悟空のじいちゃん悟飯との神経衰弱ゲームだ



↑とりでの中の3Dダンジョンシーンなのだ


↑フライパン山で牛魔王と出会う。芭蕉扇を探せ

アイテム

悟空の必需品である筋斗雲や如意棒も発見しなければならない。ほかにもアイテムはいっぱいあるからネ。



↑ブルマはアイテムをくれる心強い味方なのだ。いろんなアイテムがあるゾ



↑どんなアイテム持っているかたまには見ようネ



↑飛行機を使えばこれまでの場所へひとっ飛び!

セーブ

このゲームのセーブはパスワードによって行なうんだ。フィールド上であればセレクトボタンによっていつでもパスワード表示が可能になっているので、ある程度進んだらこまめにパスワードをメモる習慣をつけよう。IIみたいにパスワードで苦労させられることはなくなったのだから。



↑戦闘中やダンジョン内ではパスワードは表示されないのでフィールドでひかえよう

パックインビデオ
9月下旬発売予定/￥3500

カードで野球ができる

ジャンルはスポーツ(野球)なのに、なぜか“カード”でプレイするという一風変わったゲーム「かっとび！童児」がでたぞ。さてさてその中身はいかにっ！

文／ＡＹＵ♥



「月刊コロコロコミック」「小学五年生」にて好評連載中の忍法野球マンガ「かっとび童児」のキャラクターを使用した野球ゲームである。

スポーツ野球とちと違う

さてさて、この「かっとび童児」なるゲーム。スポーツ野球とはちょっと違うんで、そこんとこのお話しします。

普通、野球ゲームっていうと、ファミスタとか燃えプロとか、はたまたハリスタとか、(たくさんありすぎて書ききれないけど)そういう感じのが思い浮かぶよね。アクション性に優れていて、臨場感もバッチリでってヤツ。その常識をどーんとくつ返してしまったのがこのゲームなんだ。

まず下の通常画面を見て欲しい。これでわかるように、バッターボックスのクローズアップがない。あるのは上下に別れたカードと中央のグランド、左右に出る人物の絵だけ。なにしろすべての勝負はカードで決まっちゃうんだからね。だけど特に複雑な操作がないかわりに頭は使うよ。つまり、プレイヤーのゲームテクニック云々じゃなくって、いかに脳ミソを働かして駆け引きをするかってことがメインになるんだ。

試合の流れやルールは普通のゲームと全く同じ。ただ投げる時は“ピッチャーカード”、打つ時は“バッターカード”を使用する。勝負の仕方はうーん、トランプの戦争みたいなもんなんだ。いっせーのせってカードを出し合って、どっちが強いか競うあのゲームね。もちろん三振も取れるし、2ベースヒット、ホームランだって打てる。それはカードのパワー次第ってワケやーね。

さて、このゲームは“かっとび童児”のキャラクターを使用したものなんだけど、キャラに動きが全然ないから、感情移入となるとちょっと難しいかもしんないな。それから、野球ゲームのアクションを愛する人にもあんまり向いてないかもね。ま、あえていえばギャンブラー向きってことになんのかナ。



↑なんとこれが通常画面。左の顔、名前、パワー、下のカードがプレイヤー、敵は逆



↑敵の振った位置と、こっちの投げた位置を見て、当たってなければストライクっ



↑カードに表示されたパワーに、個人パワーをプラスすることもできるから利用して



↑こちらの球が、相手の振った位置にジャストミートしちゃうと…進塁されてしまう

勘が頼りの大バクチ！

前述したとおり、このゲームでのメインは頭を使った駆け引き。けど、いっせーのせって出すわけだから相手が何を出してくるか分かんないよね。そこで、頼りになるのが“カン”ってワケだ。きったはったの大勝負、1回ごとに神経すり減らしながらプレイするなんて…ちょっと楽しそうでしょっ？

この雰囲気を例えるならば、モノホン野球のバッテリーとバッター間における球の読み合い。バッターにしてみれば、ピッチャーがどんな球を投げてくるかなんてモチ、分かんない。ピッチャーにしたって、バッターがどの球に狙いを定めているかは分かんない。分かんないモン同志がお互いに腹のさぐり合いをして、相手の裏の裏をかくー野球のそんな面白さが、カードゲームに移植され、駆け引きの醍醐味を味わえるようになったって感じなんだ。

ま、とはいえ、敵(コンピュータ)の配球や狙い球はまったくのランダム。相手のクセを読んだり、裏のかき合いって部分の楽しみはあんまり感じられないんだけど。2Pでも、相互のカードがオープンになってるしね…。



↑術はたくさん使えないから、自分のカンが頼りなワケ。さて、この勝負の行方は…

個人パワーで色づけＯＫ

“個人パワー”とは、試合前、それぞれのキャラに与えられるボーナスポイントのこと。このゲームのチームには代打やリリーフピッチャーがいないから、“個人パワー”はそれらの代わりをしてくれる要素だって考えてもいいかもしれない。ギャンブルでいうなら、ここぞという時の掛け金うわ乗せって感じかな。

例えば9回の裏、2死満塁。ここで一発欲しいんだけど、カードのパワーは小さい。そんな時にキャラの持ってるパワーをカードに追加して長打を狙う、なんて感じで使用するわけね。いざって時の神だのみだから、それぞれのキャラに振り分けるときも、自然打順などを考えて慎重にやらなきゃなんない。このあたり、試合を進めていく上でとても大切になってくんだ。ちなみにこのパワーは試合が終了すると元に戻る。勝てばある程度プラスされるから“リキ”入れてガンバってこー！

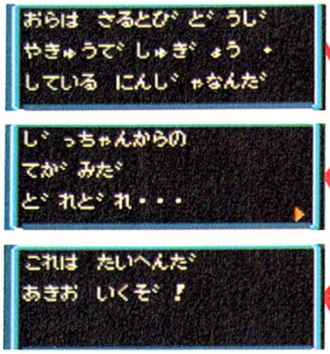
ってなわけで、かなり忙しく説明しちゃったけど、理解していただけたでしょうか？ 敵チームのレベルがけっこう高かったりするから、なっかなか勝つのも大変だろうけど、ま、前述したように“運”も充分からんでくるし、当たるも八卦、当たらぬも八卦、てなわけやね。

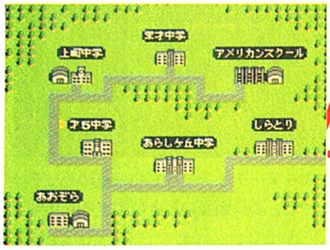


↑試合開始前にくれる“個人パワー”を上手にふりわけて、しっかり個性を出そう！

試合に勝ちまくって"じっちゃん"を救おう

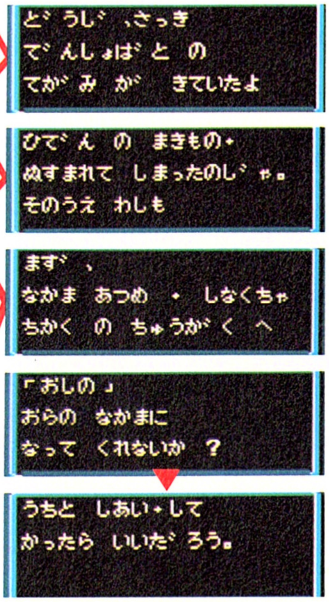
STORY





↑初期に選べるのは上記の6校なんだ。ただし、相手にしてくれればの話だけどね

童児は飛騨高山、かっとび村出身の少年忍者。つれさられたじっちゃんを救うために仲間を集めて力をつけ、強敵を倒さねばならない。頑張れ童児!



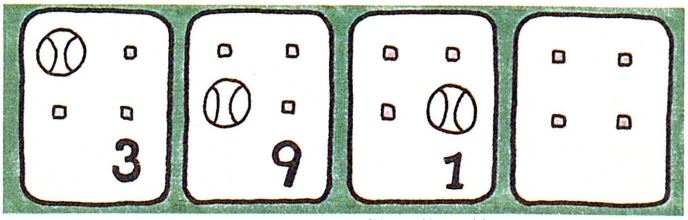
カード

このゲームのメインとなるのが"カード"。大きく分けると"ピッチャーカード"と"バッターカード"の2つに分かれるんだ。これらのカードをいかに出していくかで勝敗が決まっちゃうから、使い方はちゃんと覚えよう。



◆ピッチャーカード

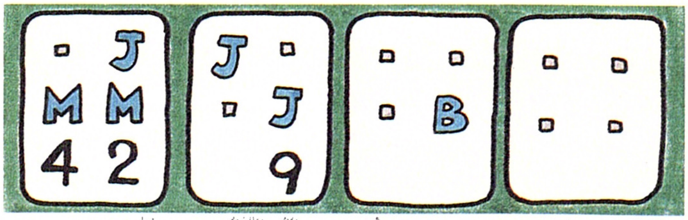
球をどこに投げるか、その力はどの位か、ということを示すカード。4分割されていて、マークのある位置に球はいくんだ。下にある数字がパワーだから、よく考えて出していこう。マークのないのはボールの送球になるよ。



↑高めの球でPは3　↑Pのある低めの球　↑低めで弱一い球　↑ボールの送球だ

◆バッターカード

どこを狙って振るか、そのパワーはどの位か、ということを示すカード。JはジャストミートP(Pは右の数字)、Mはバットに当たる(Pは左の数字)、Bはバントを表している。文字が何もないカードは見送りになるんだ。



↑チャンスは3ヵ所　↑Jの確率が高い　↑当たればバントに　↑文字ナシは見送り

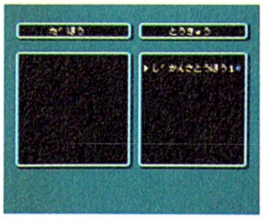
青空学園野球部の仲間

童児が所属しているのは青空学園野球部。エース兼4番バッターとして活躍しているんだ。親友のキャッチャーあきおを含めたナインの面々を紹介しちゃうからチェックね。パワーは初期のままです。

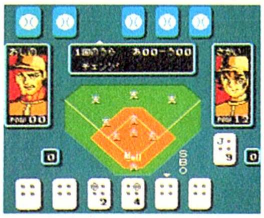


必殺技!

試合に勝つと必殺技を教えてくれる場合があるんだ。個人パワーを消費しちゃうけど、いざって時にはホント役に立つから、上手に利用していこう。



←一試合勝ったところで投球の必殺技を覚えたぞ!



←もう一試合で打法をマスター。上手に使おうね

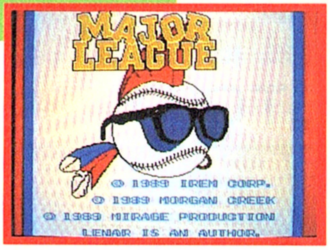
対戦相手

ゲームの流れとして気になるのが対戦相手。どこも強者ゾロイだから、順序よくクリアしていこう。すべてのチームに勝てばエンディングが見れるぞ!



メジャーリーグ

カセット アイレム／10月27日発売
¥6000（税抜き）



大御所メーカー、アイレムが放つ野球ゲーム第1弾。単なるキャラクターものとは一味違う洗練されたプレイが楽しめる。操作性抜群の良心的な1本。

チャーリー・シーンはいないけど…

『メジャーリーグ』といえば、若手実力派俳優チャーリー・シーンが主演した野球コメディー映画。映画は大ヒットしたけど、ゲームのほうはどうかな？

文●S－MAN

ついに野球ゲームにも映画の波が!?

しかし。野球ゲームっていうのはほとんど飽和状態という感じである。新たなタイトルを確立するために各メーカーさんとも、独自の方法でありとあらゆるアイデアを出し尽くしてはみたが、結局はファミスタのスタイルの枠を越えることはできないという確固たる結論があるだけに、中途半端なイメージを残すだけに留まっているのが現状ってとこだ。ただ、逆にそれだけ安定市場ということもいえる。そりゃ一度完璧な形を作っておけば、毎年新たなデータを差し替えるだけでも、なんとかなっちゃうかんね。これはオイシイかも。まぁそんなわけで、結果はともあれ、各ゲームとも売り出しには実に巧妙なコピーを携え、イメージアップして世に出されていくのだが……。

ぬわ～んと。そこでのっけから切り出しを映画に持ってくるという方法が、まだあったのだね。もちろん、あれだけ大ヒットした野球映画そのものも珍しいと思うんだけど、やっぱすかさずチェックされてしまったわけだ。

ただし、そうなってくると、どこがどのようにゲームに影響しているのかが気になる。ボクらは、まずはそこからチェックしていかなくちゃね。



↑最近の若手映画俳優ナンバー1は、この人チャーリー・シーンなのだ

MAJOR LEAGUE 映画「メジャーリーグ」

監獄あがりのピッチャー、リッキー役のチャーリー・シーンが好演と絶賛を浴びる、映画『メジャーリーグ』。ギャグタッチの軽快なテンポで展開するストーリーも抜群に面白い。ロードショー公開は終わっちゃったけど、12月21日にはビデオが発売されるんだ。こっちも楽しんでね！

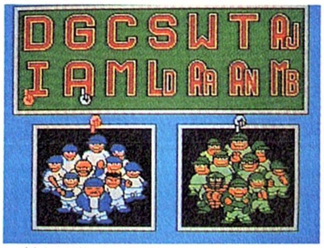
↓ギャグっぽいストーリーがメチャウケ。個性的なワキ役陣も、魅力いっぱいだ





←見よっ！この見事なピッチングフォーム。こりゃ女の子はシビれちまわぁな

写真提供／日本ヘラルド映画「メジャーリーグ」より



↑参加球団は、日本リーグが7チーム・アメリカリーグが7チームの合計14チーム



↑オーダーチェンジなどの一連のセッティングは、この画面のときにできるんだ

野球ゲームとしての本質に注目!!

ここで、最初にきっぱりといっておきたいことがあります。このゲームには、チャーリー・シーンのビジュアルは出てきません。タイトルがタイトルだけに、そこに期待してしまう人はかなり多いと思うから、誤解（？）しないようにいっておきたいんだ。それでは、どこがメジャーリーグなのかということになる。実は、映画の主人公たちがいた「I」チーム（ゲーム内ではイーデヤンズと呼ばれる）の選手は、原作の選手にそって個性がインプットされている。なんて隠し味もあるのだが、ま、派手ではないわな。ん～こんなことを書き続けると、悪いイメージを持たれちゃうから軌道修正するけど、このゲームの本質はあくまでもゲーム性にあるということなんだ。この場合のメジャーリーグというタイトルは、映画じゃなくオリジナルゲームのタイトルとして考えてほしい。ピッチャーの投球モーションや、豪快に360°振り切ってしまうようなバッターのバッティングフォームはなるほどメジャーリーグ"を感じさせる。ほとんど衛星放送の大リーグ中継の気分ね。野手がエラーすると「あっ」というのは御愛嬌か。けど、このへんで肝心のゲーム内容について触れていこうね。まず操作感。操作方法はファミスタタイプを基本姿勢として採用しているため、戸惑いは全くない。ピッチングに関しては、実際に投げたときの実感はある程度調節がきいているように思えるんだけど、表面上の緩急の差や変化球の度合いが、全体的にはやや弱い感じだ。となると、自ずとバッター側に有利な展開になるわけで、なるほど大リーグを思わせるような爽快な打撃戦が繰り広げられる。

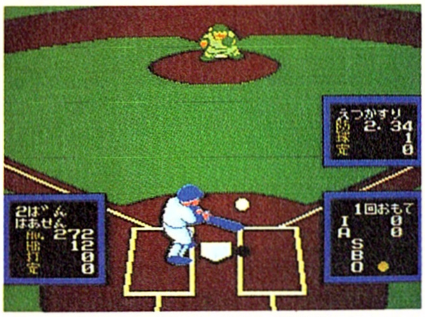


↑スタメンが一堂に表示される、プレイボールのシーン。主審の顔がコミカルだ

バッティングの特徴は、フルスイングが重視されている。打ち分けなどの高等技術はしづらいけど、面白いようにポンポン打てるから気にならないかもね。ちなみに、バッターのキャラはヤセ型・一般型・デブ型の3タイプあるようだ。フィールディングはキビキビしていて、送球もかなりスピーディだ。てな感じで、詳しくは右ページへとコンティニュー。

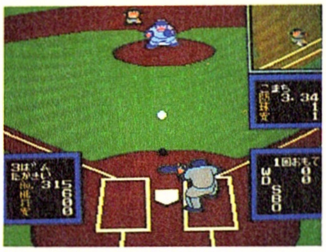
操作性の良さが魅力的。ゲームの中身は、楽しく良心的な作りになってるんだ

攻撃 フルスウィングでガンガン打てる

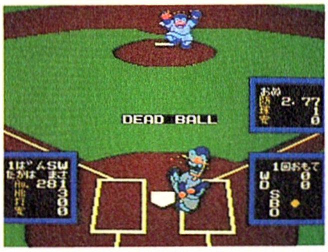


バッティングの操作は、Ⓐでフルスウィング、Ⓑでバントだ。バッティングのアクションは、バットの振りを少しため込んだような動きをするので、リアリティ抜群。それに投球スピードとスウィングスピードのバランスが絶妙にいいのも特筆ものだ。ある程度やり込めば、ボタンタイミングで打ち分けがきくぞ。バントからのフェイントも鮮やかにキマるんだ。

↑メイン画面はファミスタに近い。操作方法もファミスタ同様で親しみやすいんだ



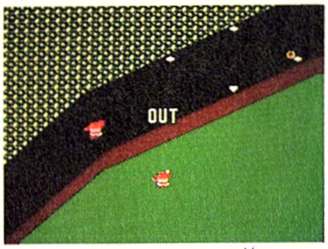
↑Ⓑで操作するバントは、ボールが当たる瞬間に✚で打球の方向を決められる



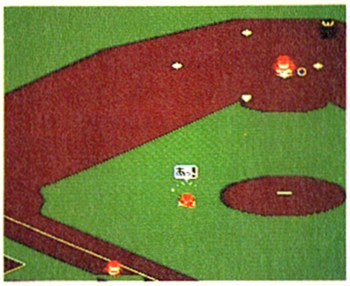
↑デッドボールをくらったバッターは、ぎょぇぇ～んっと目ん玉飛び出しちゃうのだ

守備 キビキビ気持ちよく動く野手に感激

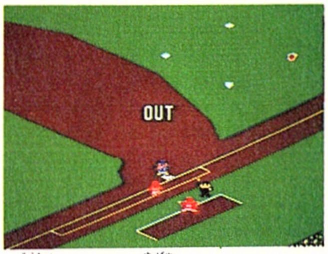
野手のアクションは、敏速な動きをするんだ。ジャンプキャッチ（✚上＋Ⓑ）やスライディングキャッチ（✚下・右・左＋Ⓑ）が気持ちよく決まってウレシイぞ。ときどき、「あっ」とかいってエラーもしたりする。こんなときや、上記のアクションに失敗したときは一瞬動けなくなる。そのへんは他のゲームと共通の要素だね。送球時の操作は、お馴染みの✚塁指定＋Ⓐ、タッチは✚塁指定＋Ⓑだ。送球スピードに関しては非常に迅速で、大リーグの広い（‥‥そんなでもないけど）球場でも当然ながら広さを感じさせない。ランナーには走力が設定されているけど、この送球スピードとあってはひとたまりもない感じなんだ。それと、なぜか送球時にⒶを押すと、画面全体が一瞬止まるんだ。もし意図的にしてあるもんなら、これで新たなテクニックも生まれてくることだろうね。



↑ジャンプキャッチはかなりの高さまでカバーされるので、気分よくプレイできる



↑エラー時の吹き出しが「オ～マイガ～」だったらもっと良かったのにね



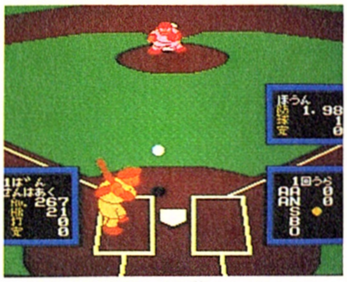
↑送球スピードが素早いので、エキサイティングな試合展開が楽しめるのだ

投球 選手によって変化の度合いが違う

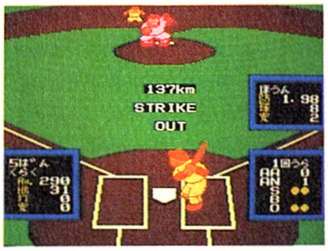
さっき、全体的に表面上の変化球に乏しいって書いたけど、あくまでも全体のイメージとしてはそうなんだ。でもピッチャーの中には、ググッと曲げてくるヤツもいれば、フォークで落としてくるヤツもちゃんといるからね。

投球の操作は、✚上で速球、✚下でスローボール、✚右で右変化、✚左で左変化。表示には、投球数と安打数がある。三振をキメると、勝ち誇ったようにポーズをとったりしてオチャメ。

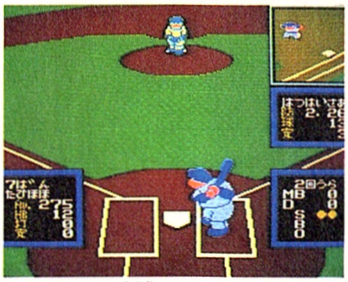
牽制球は✚塁指定＋Ⓑなんだけど、これがけっこうスピーディーに刺せるんだ。そうそう、牽制球といえばこれは攻撃側の話になっちゃうけど、盗塁のリード感覚がすごくいいんだよね。



↑変化球の度合いは全体的にハデじゃないけど、大リーガーの中には凄い投手もいる



↑三振をとると、ピッチャーはマウンド上でフリフリッと喜びを表わしてしまうんだ



↑ウインドーで表示されるランナーがとってもいい動きをするんだよね

演出 明るいアトラクションがいっぱい

アトラクション面は、ひたすら明るく演出されているって感じ。プレイボールのときの、ニンジン顔の主審がホームベースをシャキシャキ掃くところから始まって、ホームランでのマルチウインドーみたいなアニメーション、選手交代時の控室の風景とかね。

試合終了後は、アゴの割れた四角い顔のアナウンサーが出てくるんだ。このとき、画面左側のモニターには、選手の顔らしきものが4分割で映し出されたり、スナップシーンが出る。

順番が逆だけど、最後にモードについて説明しとこう。1P戦・2P戦以外に、バッティング練習、球場の色を変えられるカラーモードがあるぞ。



↑オーソドックスにして十分なモード。唯一、チャーリー・シーンの姿が見れる画面



↑ホームランのシーンは、ハデな演出で盛り上げてくれるぞ



←選手控室のシーンもユニーク。やっぱ文字だけじゃ味気ないもん

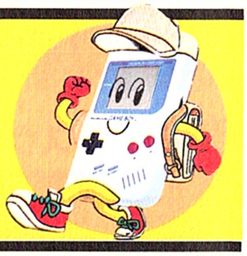


←ニュース解説には、アゴの割れたアナウンサーが出てくるんだ

GAME BOY™ CLUB ゲームボーイクラブ

★遊戯少年倶楽部★ VOL.9
ゆうぎしょうねんくらぶ

文/RYO II



セミの声がいつしか秋の虫の音に変りました。季節感がなくなったといわれる昨今ですが、耳をすませばそこに秋が。さあキミたちも秋の夜長、書を捨ててゲームボーイを持とう。



ピンボール 66匹のワニ大行進

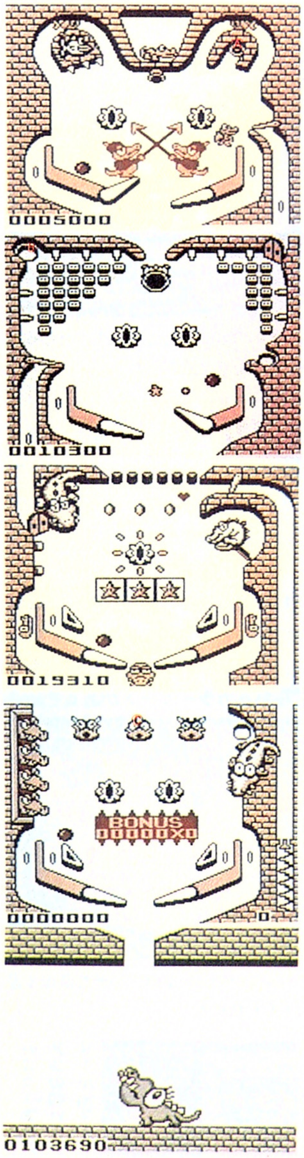
■ハル研究所
■10月18日発売
■¥2,900(税込み)

2プレイがとっても過激

ピンボール内にワニがいたっていいじゃないかゲームじゃ!

1PLAY 恐怖の5段画面なのだ

全5画面ステージ

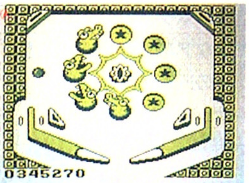


←全5画面からなる通常ステージ。これにボーナス面3面を加えた8画面で66匹のワニ大行進は構成されている

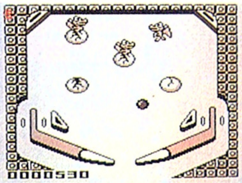
左の連続写真を見ていただけば、一目瞭然！というわけで、このワニ君のピンボール合計5画面構成になっているんだ。ま、一番下のぱっくんワニ君はのぞくとしても4画面のロングサイズ。でも、ボールを打ち上げたさきはぱっくんワニ君入れて下から3画面目。上の2画面はそこから上へボールを打ち上げないといけないからさあ大変。これはテクニックが必要なのだ。

ボーナスステージ

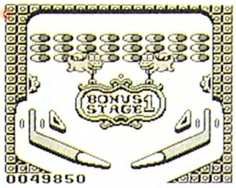
各画面にある穴にボールを入れるとボーナスステージへと画面チェンジ。ここでポイントアップを図るんだ。また、上から2画面目へワープできる穴もあるから、穴をめがけてボールをピンピンピン。各画面に高得点への道があるのでいろいろ試してみようネ。



←ボーナスステージIII。すべてのワニを消すと3万点プラスなのだ！

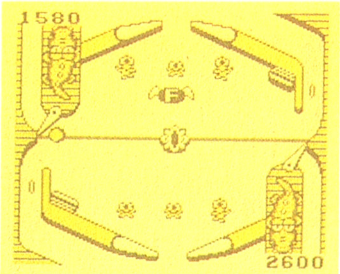


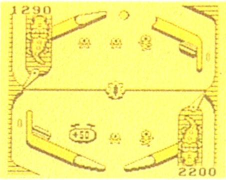
→ボーナスステージII。卵を壊して出てきたワニを全て消すと2万点



←ボーナスステージI。ブロック消して上のワニに当てると1万点

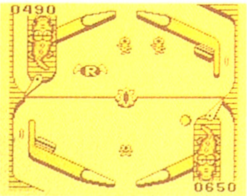
2PLAY これは過激な分割画面



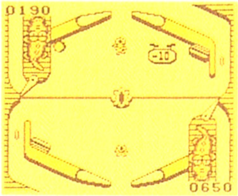


←アイテムには写真のようにフリッパーがなくなるものもあるゾ

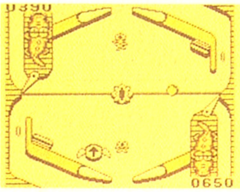
1PLAYとはうって変って、2PLAYでは1画面が2分割される。この対戦モードでは、相手の持ち点を早く0にしたほうが勝ちという方式をとっている。だからなるべくボールを自陣においてポイントをかせぐことがベストなんだけれど、自分の画面がたった半画面なのでそう簡単にはいかない。下に紹介するアイテムの役割をよく覚えて、出現したアイテムを有効につかうことが大切となってくるんだ。一発逆転もじゅうぶんありえるから最後まであきらめないことも大切。でも、実際プレイするとすっげえ過激なバトルが展開されることになるぞ。



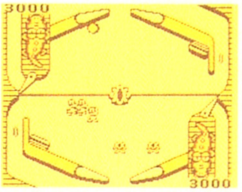
→重力がかかっている状態を元にもどしてくれるアイテムがこれだ



→アイテムには＋と－がそれぞれ5種類あるのでよく見て打つのだ



←重力アイテムを打つとボールの動きが変化するのだ



←恐怖のアイテムワニ編隊のお通り。相手と自分のスコアが逆転じゃ！

+100	これはスコアアイテムなのだ。＋－5種類あるからネ	F	フリッパーが欠けてしまうおそろしいアイテムなのだ
G	ボールに重力をかけると相手側にボールが飛ばなくなる	S	ポストセイバー、サイドセイバーが出現するアイテム
↑	これは全体に重力がかかる。ボールの動きがヘンになる!?	B	中央にブロック出現で、ブロックくずしの始まりじゃ
R	重力がかかっているとき、これで元に戻ることができるのだ	(ワニ)	相手と自分のポイントが逆点してしまうワニ編隊アイテム

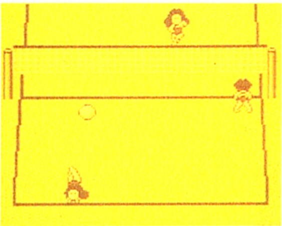


シーサイドバレー

■トンキンハウス
■10月31日発売
■¥2,980(税込み)

話題沸騰人気急上昇！

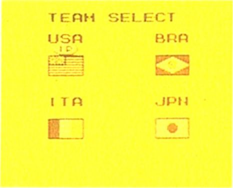
ハイレグギャルのビーチバレーは見ても楽しいニュースポーツだ



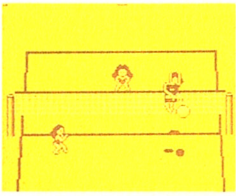
←シーサイドバレーは2人のコンビネーションが大切

攻撃パターンを確立させよう

シーサイドバレーって、もちビーチバレーのこと。アメリカじゃプロリーグもあるくらい脚光を浴びているスポーツなんだ。さっそくたけしのスポーツ大将でも取り入れていた。ハイレグギャルもグー。ゲームはポールポジションを把握するまでがちょっとやっかい。でも、これをマスターすれば多彩な攻撃パターンが実践できて、これはいいですぜ。

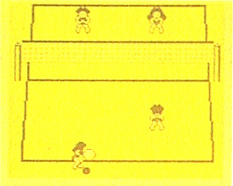


→まず好みのチームを選択しよう



→アタックVSブロックの瞬間だ！

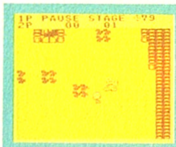




→ジャンピングサーブもできるからネ



→ゲームが終るとリーグ表が表示されるのだ



てけてけ！アスミッくん・ワールド

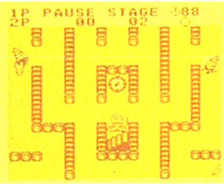
■アスミック
■12月発売予定
■¥3,090(税込み)

大魔王ザウズンを倒せ

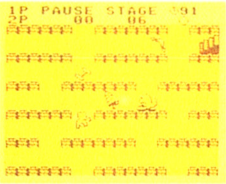
ここ掘れアスミッくん 敵を落としてやっつけろ

頭も使って迷路を制覇

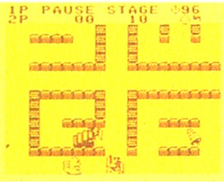
アスミックくんの村の塔に大魔王ザウズン出現。そこでアスミッくんが大魔王退治に出発した。でも、塔の中は4画面構成の迷路で、モンスターがいっぱい。彼の得意技穴掘りでモンスターを穴に落としてやっつけよう。ただ、穴掘る場所をよっく考えないと失敗してしまうのだ。



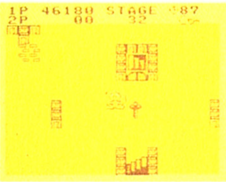
←時計をとるとタイムがストップするゾ



←はさみうちに気をつけて穴を掘るのだ



←階段の上には何があるのだろう？

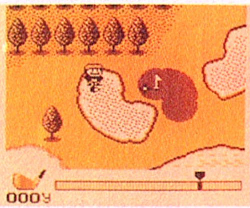


←カギを取ってドアを開けて階下へ進もう

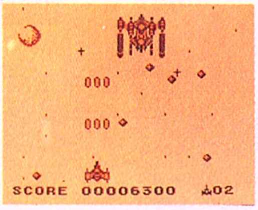
新作たっきゅ〜便

ゴルフとシューティング2本立

任天堂からゴルフとタイトルがまだ未定というシューティグゲームがとどきました。ゴルフのほうは易しいJAPANコースと難しいUSAコースが各18ホールという本格派。2Pのマッチプレイがおもしろそう。シューティングは縦スクロールで4段階パワーアップがウリのようです。



↑バンカーショット。ゴルファーがシミュレートされているネ



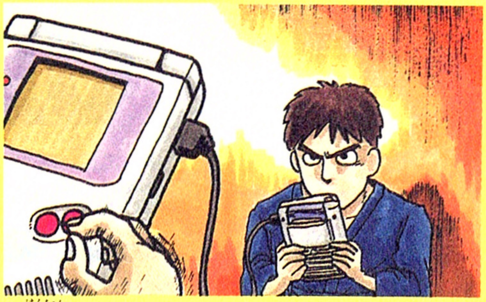
↑これはボスキャラか!?カギキなシューティングみたいなのだ

場外コラム

遊戯少年倶楽部

ゆうぎしょうねんくらぶ

げーむぼーいほーろーき 第4話



半荘がスタートした。

ドサケンIIは、じっと虎と呼ばれた男の指先を凝視した。配牌までに4、5秒時間がかかる。コンピュータが洗牌していることを時間で現すためである。その気になればコンピュータは瞬時に配牌することが可能である。が、臨場感を出すため、あえて数秒の間を持たせてあるのだ。ドサケンIIは、この空白の時間に神経を集中した。

ソフトに仕掛けがあるとは考えにくい。とすればハードだ。しかし、1個のハードだけに仕掛けをほどこしても場が変ってしまえばしかたがない。八百長をするとすれば、4個全部に仕掛けをセットしないとダメだ。ただ、誰でも使えるような仕掛けでは意味がない。どのマシンでも自分だけが使える仕掛け、しかもソフトのプログラムをそのまま利用できなくてはならない。仕掛けがあることは、ゲームボーイをとめるネジの頭がわずかにかけていることでわかった。あとはその仕掛けを見破るだけであった。そして、その仕掛けがどのようなものであるか、ドサケンIIにはある程度見当がついていた。

洗牌の5秒間、虎の左手の指は十字キーにかかっていた。そして、右手の指は……人差し指の爪を立てAボタンを押していた。

「こすりか」とドサケンIIはつぶやいた。ほとんど聞き取れないほどちいさな声でぼそっと。

牌が配られてからも、ドサケンIIは自分の手はほとんど見ずに虎の手を見つめた。5巡目、虎はドサケンIIの捨てた三筒であっさり満ガンをあがった。

「なるほど」ドサケンIIがつぶやいた。その声は今度は虎の耳にも達した。

今回の馬鹿話様

こんかいのばかばなしさま

それはボクと友だちの2人で電車に乗っているときのことです。ボクがテトリスをやっているとオジサンがボクの前に。「オジサンに借してごらん」と言うのでやらせてやるとアッという間に10万点に！ボクたちア然!!（中野区・友田君）



んでもケッコウ！ キミのクリエイちびりティに期待してマス。ホント何でもいいからとりあえず〒してみて。採用されればゴーカプレゼントがあるかもしれないから!?

ピーシーエンジン

PC Engine club

ふぃー、最近すっかりすずしくなってきましたねェ。これからはゲームをするのにもよい時季だなァ。秋の夜長を楽しくしてくれる。そんな1本見つかるといいね。

VOL.44

NEW SOFT INTRODUCTION

ドラえもん 迷宮大作戦

メーカー……ハドソン	容量……2M
発売日……10月31日発売	ジャンル……パズルアクション
価格……￥4900(税抜き)	ステージ……60
メディア……Hu-CARD	

文／外山鹿之介

今回のドラえもんがPCででる数年前にファミコンでもゲーム化されたことがあったのをおぼえてるだろうか？　あちらは広大なマップ中で、のび太くんたちを探して走りまわるアクションゲームだったよね？　ちがったかな？　さてさて今回のPC版の方はどんな内容なんだろうか？そこいらへんの詳しい話は本文を読んでいただきましょう。

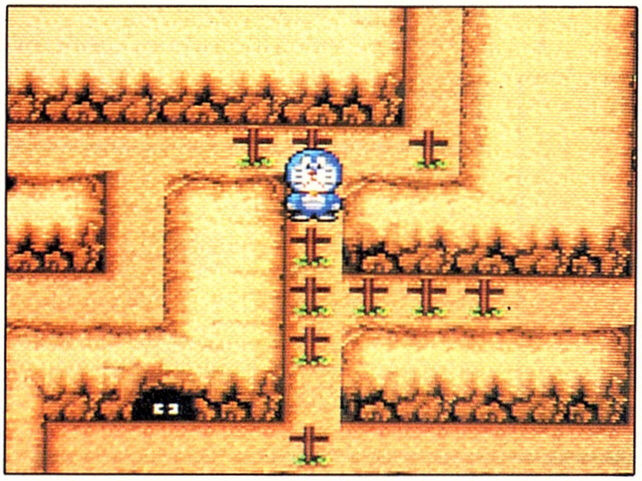
◆穴をほるほる、ドラえもん！

まずは簡単にストーリーを説明すると、悪いヤツにつれさられた４人の仲間をさがしに、ドラえもんが時代をこえた冒険をするってお話（本当に簡単だなァ）。ファミコン版と基本ストーリーはよく似た感じだけど、こちらはファミコン版とはがらりとかわった面クリタイプのシンプルなアクションゲームになっているのだ。てなわけでだれにでも気がるに遊べる好ゲームにし上がっているぞ。各ラウンドは迷路（というほど複雑でもないが）になっている。あちこちにちらばったドラやきを残らずひろい集めると出現する鍵ゴマロックをつかって、どこでもドアを開けるとラウンドクリアだ。通常IIボタンで地面に穴をほることができ、敵キャラが穴に落ちたらすかさずうめてしまうとやっつけられるんだ。ところが自分がほった穴でも自分が落ちるとミスになってしまう。いきおいあまって、落っこちないよう注意しよう（私は性格がせっかちなもんでよくやってしまうのだった）。迷路の中で穴ほって敵をうめる。てな内容をきいて、平安京エイリアンって名前が浮かんだ人は、けっこう古い人だな（あれを初めて見たのは私がまだ故郷の宮崎県で幼稚園にかよっていたころ……ウソだよ）。とにかくあのゲームを思い出してもらえればてっとりばやい。あれにボンバーマンのパワーアップ要素がプラスされたゲームだと考えれば、ほぼまちがいないだろう（ボンバーマンも好きだったんだよなァ）。おっと書き忘れるところだったが、ラウンドは全60面で15面クリアごとに仲間を１人助けだすってすんぽうさっ！





⬆ラウンド中のドラ焼きをすべてクリアした状態。とっととカギをひろって次のラウンドへいこう
⬅タイトル画面では難度設定などができる。パスワードがおしゃれ。後方に見えるは悪玉ギガゾンビ



⬅敵キャラをたおすとお墓が立つ。ここまでやるとすごいながめだなあ。ちなみに墓のあるところには穴がほれないのだ

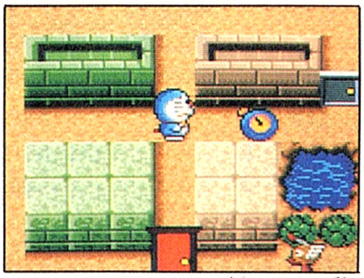


➡川や池は落っこっちゃうと1ミスだ。単なる通れない地形だと思ってたら大まちがい。こんなタコミスはとても悲しい…

◆アイテムを有効に利用しよう。

敵をうめると出現するアイテム。

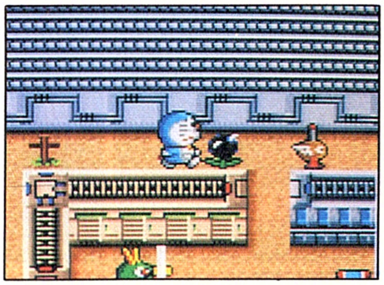
ドラえもんの四次元ポケットが故障して、中のヒミツ道具もバラバラに散らばってしまって、どこに何があるのかわからない。と、いう設定なのでドラえもんは散らばった武器などのアイテムを利用しながら、敵の追跡をかわして、4人の仲間をさがしてゆかなければいけないのだった。もし四次元ポケットのアイテムを自在につかいこなせたら、あまりにも強くなりすぎてゲームにならない。そんなんじゃしょーがないから使用できるアイテムは限定されているわけだが、それでもこのゲームは充分おもしろいので、これはこれでベストだろうと思うな。ま、そんなわけでアイテムの説明をしておこうか。ランダムで出現するアイテムは全部で5つ。使用時間はどれも32秒間でミスっても残りキャラクターがあったら効果はつづくのだ。けっこう有効なアイテムばかりだからなるべくとるようにしよう（危険をおかしてまでとりにいくほどではないけど）。この欄のアイテム同士の併用はできないよ。



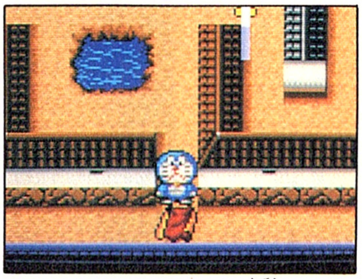
⬆タンマウォッチ。ラウンド中のすべての敵を静止させることができる

⬇アイスクリスタル。ラウンド中のすべての敵が氷づけになる。体当たりでこわせる



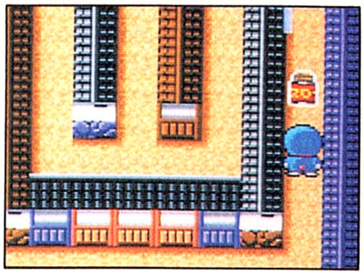


➡花火花。Ｉボタンでセットできる。一定時間で爆発する

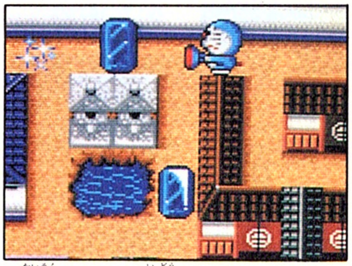


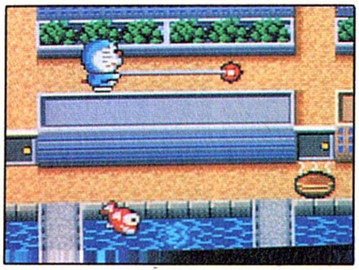
⬆ひらりマント。ドラえもんが無敵になる。もちろん敵をすりぬけることもできる。

⬇スロー。ラウンド中のすべての敵の動くスピードが半分までダウンしてしまう



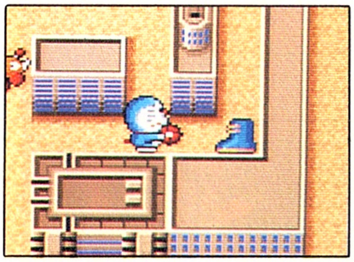
⬇カチンカチンライト。冷凍光線で敵を凍らせる。効果はアイスクリスタルと同じ

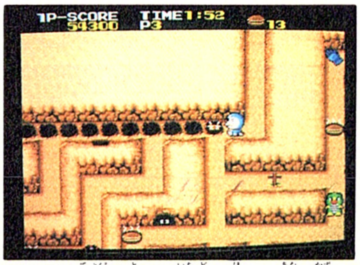




⬆ヨーヨー。これもドラえもんのアイテムなんだろうか？　気分はスケバン刑事。古い！

⬇快速シューズ。移動スピードがとるごとにアップする。最高で通常の2倍のスピード





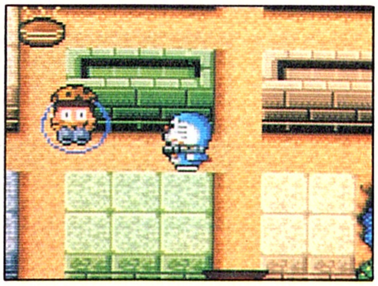
⬆もぐら手袋。取ると一度に掘れる穴の数がふえる。最大一度に16個掘れる。快感！

各ラウンドに配置されているアイテム。

こちらは最初から落ちているアイテムだ。もぐら手袋と快速シューズの2つは使用制限時間はなくて、ミスるまで有効なんだ。逆にいえばもっとも重要なパワーアップてことだ。他の3つには32秒間の制限時間があり、この欄のシューズをのぞく他のアイテムとの併用はできないが、敵をたおすと出現するアイテムとは可能なんだ。

もぐら手袋がパワーアップしていれば、他の攻撃アイテムはとる必要もないと思うけどね（墓がたくさん立っているような場所では、貫通力のあるカチンカチンライトの方がつかえるかもしれないかな）。最高にパワーアップするとやたらと気もちいいぞ。ところがうっかりミスるとそのあまりの落差に悲しくなっちゃうよ。ましてや自分のほった穴に落ちたり、川にはまったりするといったような、凡ミスだったらなおさらだね。気を付けていればふせげるミスは極力無くすようにしないとつらいな。

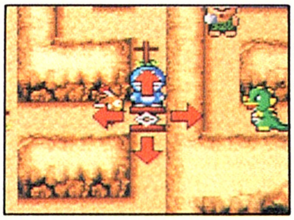
かなり以前のことだが、友人と話をしてて「ドラえもんがいたら俺ァ不老不死だよなァ」て、あまりにもっともな言葉に大爆笑したもんだ。



⬅しゃぼん玉ピストル。文字どおり敵をしゃぼんでつつみこむ

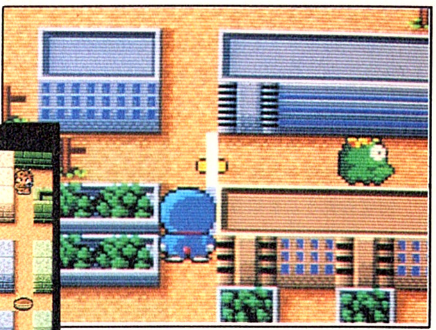
その他の固定された道具などなど。

アイテムってわけではないのだが、ゲームを進める上で必ず使用しなければならない物が、この3つだ。ワープホール、ジャンプ台は敵から逃げるのにつかったり近道ができたり、歩いていくのが不可能な場所にいくために使用しなければならない。上にのるだけで使用可。扉はノブのある方向にＩボタンで開くことができる。開閉中の扉に敵やドラえもんが接触すると、突きとばされてしまう、それだけなら別にかまわないのだが、とばされた先に穴があったり、池や川があったりしたらとーぜん1ミスだぞ。注意して使用しなければバカを見ることになるのだ。



⬅ジャンプ台の上にのると飛ぶ方向をしめす矢印が表示される

➡扉をあけて敵キャラを突きとばしたところ。転んだ敵の上は通過可



⬇ワープゾーン使用中、敵の追跡をかわす他、用途いろいろ



源平討魔伝

メーカー	ナムコ	容量	4M
発売日	3月発売予定	ジャンル	アクション
価格	¥6800(予・税抜き)	ステージ	48
メディア	Hu-CARD		

文／外山鹿之介

いよいよPCエンジンに移植された源平討魔伝。アーケードでは個性的なキャラクター、美しいグラフィック、BGM、高いゲーム性で人気があった名作。いまだ根づよいファンも多いようだね。ファミコン版で泣いた人、X68000ユーザーがうらやましく思っていた人、又一度もプレイしたことがない人も、とりあえずこのページを見て下さいな。

✖おどろくなかれこの移植度!!うれしし涙の1本だ！

私ごとでもうしわけないが、この源平にはアーケードで初めてプレイした時からどっぷりとはまってしまい、なみなみならぬ思い入れがあったのだった。だからPCに移植されると聞いてちょっとイヤな予感がしていたんだけど、今回プレイしてみてぶったまげてしまった。こいつはスゴイぞ！よくもここまで移植できたもんだよなあ。そりゃあ細かくチェックすればいくつか不満はでるだろうけど、ハードの性能を考えたら合格点に花マルつけてもいいくらいだよ。アーケード版をやりこんだ私がいうのだからまちがいなし(おいおい！いい切っちゃっていいのかよ)。そんじゃま、ここいらでゲーム内容にもふれとかないとね。操作は剣ボタン、ジャンプボタン、レバーで移動と、なじみやすく操作性もよい。また、横、平面、BIGとさまざまなモードで展開されるアクションは、源平のウリといってもいいんじゃないがな。



➡BIGモードだ。背景の3重スクロールだってみごとに再現されているのだった



⬇こちらは平面モード。出口の鳥居は1つとはかぎらない、それぞれ行き先がちがうぞ



⬇これがタイトル画面。アーケードそっくりのできて内容への期待感もたかまるってもんだね。うーん「諸行無常」



⬅横モード。空をとんでる風神様。ヘンな顔してるが風をふきつけ攻撃してくるぞ



➡ゲーム中あちこちで見かけることになる安駄婆。音声合成でよくしゃべる。ババァ曰く「ありがたや」

✖迫力のデカキャラ！動きもなめらか、音声合成もばっちりなのだ！

源平の最大の魅力は、なんといってもこのBIGモードだろう。✚キーとボタンの組みあわせて様々な動きが楽しめるのがいいよね。上段切り、下段切りはもちろんのこと、カブト割りやしゃがみジャンプ切り（言葉にするとなんやよーわからん動きだな）などなど、しかも操作が簡単であつかいやすいのもうれしいね。景清を自在に動かせるようになったら楽しいぞぉ！

BIGモードをぬけるにはその面のボスとの一騎打ちの勝負をしなければならない。つーてもザコキャラがワラワラ出てくる面もあるけど。義経や弁慶とは何度も戦うことになるが、後半は彼らも強くなってるので油断してると志しなかばであえなく地獄へ逆もどりするハメになるぞ。



➡中ボスとしてあちこちに出現する源九郎義経。史実では兄頼朝に謀殺されるが、ゲーム中では兄の忠実な部下として奇態の数々をみせる

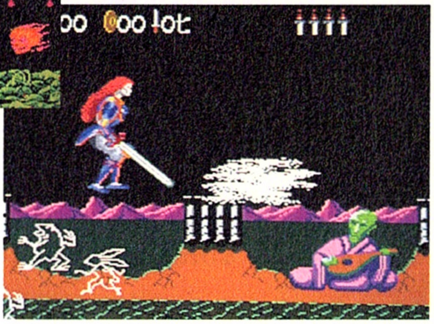


⬆弁慶の泣き所はむこうズネだ！とかいってしゃがんで攻撃ばっかやってると頭ザクロにされるぞ



➡BIGモードでの最初の国（地獄なんだけど）。まずは歩き上段切りをマスターしよう。





⬅かって義経と弁慶が立ち回りを演じた、京の五条の橋の上。大文字焼きがきれい。ちなみに背景は縦にも3重スクロールするのだ

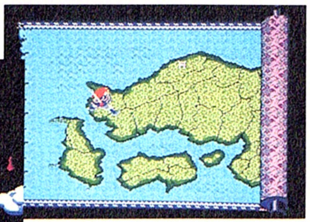
⬅ふわふわとただよいながら鳥獣戯画をとばしてくるびわ法師。絵は倒すと毒キノコに変化する

✖めざすは鎌倉！日本縦断妖怪退治の旅

敵を倒すと出現する青玉は体力回復（ろうそくで表示され最大10本、すべて燃えつきるとゲームオーバー）。紫の玉は剣力アップで緑の玉は銭がふえる。銭はともかく（無いよりゃいいけど）剣力は景清の強さに直接関係するので重要なのだ。岩や鉄球みたいなカタい物に切りつけると剣力がへってしまうので注意しよう。草薙の剣と呼ばれる3種の神器の1つをとると剣力がへることはないので安心して剣をブンまわそう。とここでいきなりだが3種の神器についてひと言。神器は剣、まが玉、鏡で、その内1つでもかけているとラストの頼朝が倒せないのだ。神器はそれぞれあちこちの国へちらばっていて、なかなか見つけにくいところにあるんだなァ。ここいらもアーケードのパターンが通用するのだが、知らない人はちょっとつらいなァ、がんばって探してちょーだい。

今回のPC版はアーケードで遊んだことがない人にもぜひやってもらいたいと思う源平オタクの私であった。

⬇一番最初にスタートする地獄面。ぶじ脱出できれば現世へ転生だ





⬆2つの地獄をぬけたら長門から東へむかい頼朝の待つ鎌倉をめざせ！



⬆遠近法もへったくれもない頼朝の生霊。逃げるが勝ちなのだ



➡まきものをとると横・平面モードでは剣から衝撃波がでてカタい敵も一撃でたおせるようになる

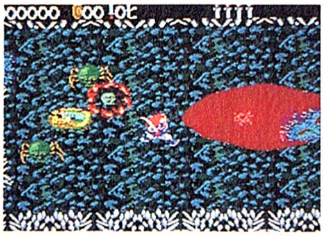
⬇横モードはアクロバティックな要素がけっこうあるぞ。穴に落ちると黄泉の国行きだ



⬅上方にあるジェネレーターを破壊しないと次々と敵はでてくる

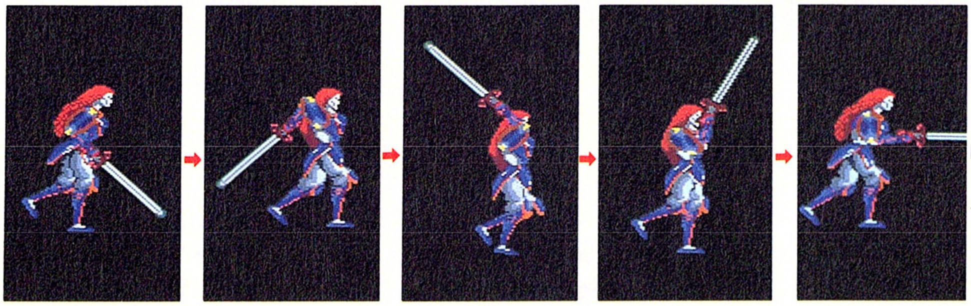


⬇ここが黄泉の国、はたして地上にもどることができるのか？　でもまァ地獄のさたも金しだいってことわざもあるし…

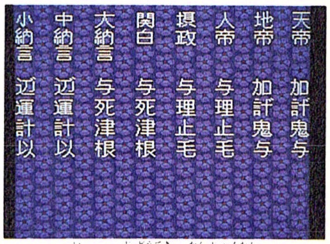




⬆ちょうど中間地点の京都。ちょっとした迷路なのだ



⬅BIGモードでまきものをとると使える必殺旋風剣の連続写真。肩もはずれんばかりに高速回転。威力も絶大



⬆ネーム入れは自動的に漢字変換されるがアテ字なので笑える名前になっちゃうね

●NEW PRODUCT

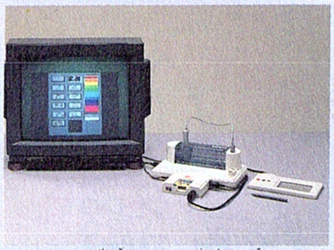
コア構想第2弾登場!!

ROM²に続くコア構想商品が、いよいよ発売されるぞ。しかも4品目！

まずはエンジン用のプリンタ“プリントブースタ”だ。これはペーパー移動式X－Yプロッタプリンタ。サインペンを交換することにより、カラー印刷も可能。JIS第一水準の漢字も使え、単漢字変換辞書を持っているので、簡単なワープロとしても使えるってワケ。葉書からB5サイズまで印刷できるから、年賀状にいいかもね。値段は24,800円だ。

“イラストブースタ”はパッド端子に接続して使う感圧式のタブレット。パネル面をペンでなぞればいいだけの簡単操作。イラストを描くなら、マウスよりやりやすいよ。お値段9,800円。

絵は苦手とゆーキミ、ご安心。“フォトリーダ”ってゆーイメージスキャナも用意されてるぞ。気に入ったイラストや写真を一発取り込み！　値段は5,000円!!



これらを制御するお絵描きソフトが“アーティストツール”だ。もちろんこれだけでも画面に絵を描いて遊ぶこともできるぞ。5,800円なり、だ。

いよいよ本格的に動きだしたコア構想、今後の展開が楽しみだね。

⬅PCエンジン＋プリントブースタ＋イラストブースタ。これでイラスト入りの年賀状とか、ビシバシと作れるのさ

⬇“アーティストツール”だけでも、モニターに絵を描いて遊べるんだ。パッドで絵を描くのは、技術がいりそうだけど…



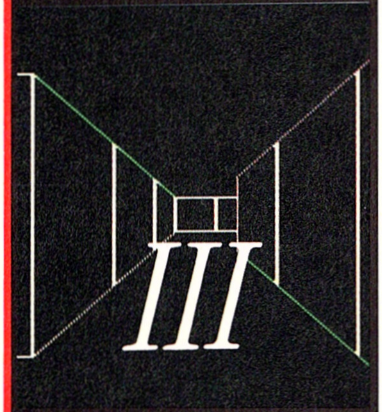
WIZARDRY III SPECIAL!

Gilgamesh's Tavern Club

ウィザードリィ友の会







『ウィザードリィIII』が発表になって、さっそく、新作への期待と希望がつめこまれた投書が多数届いております。喜びの声を上げる者、どんな内容になるのか、と夢見る者、パソコン版のあそこをこうして欲しいと意見を語る者…そこで今回は、全面的に、『III』に胸躍らす読者の声をフィーチャーします。

●や、やった!! ついに、『ダイアモンドの騎士(#2)』ファミコン化決定!! やっぱりマップは多大な改定があるんだろうなあ。IFでマロール使わなくちゃいけないなんて…。でも、ラスニール、コッズアーマー、コッズシールド、コッズガントレット、コッズヘルム、そして当然グニルダの杖はあることがわかってるし、きっとIIみたいに村正などの御三家アイテムもあるだろうからもう安心!! 長く楽しめればいいなあ…。

(長崎県・りょう・たいら)

●この前、テーブルトークのウィズRPGサプリメント02「ノームの黄金を求めて」を買ったら、その中のウィズインタビューの中で、末弥純氏がちょっとファミコン版『ウィザードリィIII』の話をしていた。話によると、『III』はパソコン版シナリオ2である『ナイトオブダイアモンド』ということだった。オリジナルとは少し変わるらしいけど、新しいモンスターは今のところないらしい。

というわけでした。さあ、みんなでお金をためて、じっくり待ちましょう。

(滋賀県・DEMON LORD)

●早くも『ウィズIII』が出るという発表があり、今からもう待ちどおしくてしょうがない人が多いと思います。私もそんな内の1人ですから。

どうやら、シナリオ#2の"Knight of diamonds"がベースになっているそうですね。となると、『I』やターボファイルを持っていないとどうなるんでしょうか。私は両方持っていますが、『I』のキャラよりも『II』で育てたキャラに愛着があり、そっちの方を移せたらいいなあと思っています。まあ、無理でしょうが…。

敵キャラも、ティルトウエイトをとなえてくるヘルメットとかクリティカルヒットを飛ばしてくる剣とか、バンパイアロードの様な強〜い方々が出てくるんでしょうね。味方のレベルをどーんと上げておかないといけませんね。

発売がいつになるかわかりませんが、オニの様に強いパーティーを作って手ぐすね引いて発売を待っています。

(東京都・あびいろおど)

●『ウィズIII』発売おめでとう。先にシナリオ3が出たからシナリオ2は出ないと思っていました。しかし、アスキーさんはどのように移植するつもりでしょうか。気になる点がいくつかあります。

・謎解きは、『II』のように、アイテムになるのか。

・『II』とも互換性があるのか。つまり『II』のキャラを『III』に使えるのかどうか。またその逆も可能なのか。

・またまた村正etc.が出てくるのか。

・新マップのフロアーはあるのか。

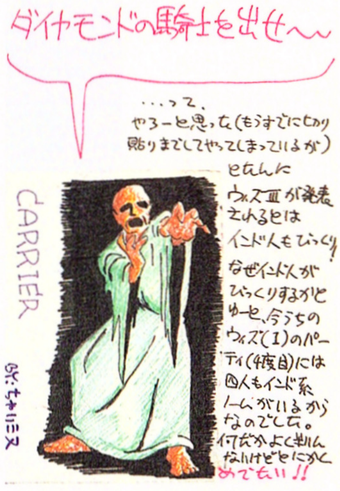
私個人の意見としては、新マップのフロアーはぜひ作ってほしいし、また、謎解きは、パソコン版のままがいいと思います。

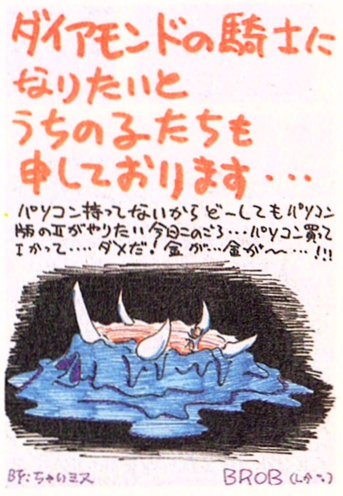
(岐阜県・あると)











☆イラスト;左上・東京都・ぴいま/左下・京都府・やすきち/中・神奈川県・益川邦康/右上・右下・東京都・ちゃいミス

優れた情報を早く、詳しく、明確に紹介するNEWメディア！

GAME SOFT REFILL

SUPER!! HIPPON

1989―03

永久保存版

世間の話題はここから始まる！

今回もとびっきりの最新情報を満載して、みなさまにお届けします。前回までの6ページに変わり、今回は8ページにボリュームUP！ 2ページ分も情報がよけいにつまっています。しっかり活用して、誰よりもトレンディーな話題で友達を驚かせてしまおう！

コナミ　コナミ工業株式会社



〒101 東京都千代田区神田神保町3-25

問合せ先	03-264-5678
設　立	1973年3月
資本金	80億9550万円
代表者	上月景正、菱川文博
社員数	329名
年　商	260億円

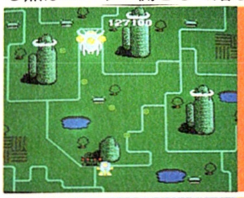
カセット	ディスク	ゲームボーイ
スーパーファミコン	NES	PCエンジン
メガドライブ	アーケードゲーム	パソコン

ビデオゲームメーカーとしては、法人所得が第3位という大企業。ちなみに、1位は任天堂、2位はセガエンタープライズ。東京証券取引所、大阪証券取引所ともに一部上場という優良企業だ。開発は「コナミ工業株式会社」、販売は「コナミ株式会社」という形によって行われている。アメリカ、イギリス、西ドイツに支社を持ち、NESには積極的に参加。また、ゲーム以外にも『沙羅漫蛇』などのアニメビデオ、『NANDA』などの雑誌を手がけている。

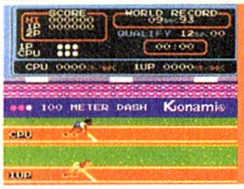
独自性で勝負！

●ファミコンへの参入

85年4月、『イー・アル・カンフー』などからファミコンの作品を手がける。アーケード版で爆発的な人気を得た『ハイパーオリンピック』をファミコンに移植したことは印象に強いと思う。ご存じの通り、現在までこれだけ多くの作品を出しながら、すべて高水準のものばかり。これは、コナミ特有のオリジナリティを大切にしていることのあらわれだ。各作品の内容だけではなく、それぞれの作品にブランド性を持たせていることもそのひとつ。ハイパーシリーズなど、シリーズ化した作品で、固定ファンをつかんでいることも理由にあげられる。もともと評価の高い作品を、さらに改善する点はユーザー側として嬉しい。



ツインビー



ハイパーオリンピック

HIPPON ▸ ◂ HIPPON

ケムコ　コトブキシステム株式会社



〒737 広島県呉市中通2-1-16 呉第一生命ビル3F

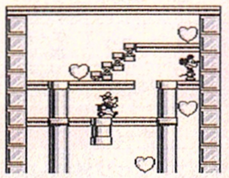
問合せ先	0823-21-3300
設　立	1984年5月
資本金	3000万円
代表者	奥原征一郎
社員数	75名
年　商	16億7000万円

カセット	ディスク	ゲームボーイ
スーパーファミコン	NES	PCエンジン
メガドライブ	アーケードゲーム	パソコン

アメリカ色強し!?

ケムコというのは、いわゆるゲームのブランド名で、正式社名はコトブキシステムである。もともとは、流通・医療分野のシステム開発を行っていた企業で、ファミコン参入は、'85年12月発売の『ダウボーイ』から。

ゲーム作品の傾向としては、アメリカのパソコンソフトからの移植が多く、最近では『ミッキーマウス』などアメリカ製キャラクターの版権ものも目立つ。



ミッキーマウス

タイプ	ジャンル	タイトル	発売日	価格	コメント
C	ACG	ダウボーイ	'85.12.12	¥5300	爆弾に導火線をひいて障害物を爆破する
C	ACG	スパイVSスパイ	'86. 4.26	¥4900	敵を防害、アイテムを集めビルから脱出
C	ACG	スペースハンター	'86. 9.25	¥4900	敵を倒しながら迷路風の惑星を進むACG
C	AVG	時空の旅人	'86.12.25	¥4900	歴史上の人物の質問に答え、21世紀へ…
D	ACG	エレクトリシャン	'86.12.26	¥2980	ビル内の切れた電線をつなぎ光をともす
C	ACG	南国指令!!スパイVSスパイ	'87. 3.28	¥4900	隠されたミサイルを見つけて島から脱出
C	RPG	インドラの光	'87.10.20	¥5300	イベントごとにパーティーが入れかわる
C	ACG	スーパーマン	'87.12.26	¥5500	2等身のヒーローが大活躍するACG
C	SLG	砂漠の狐	'88. 4.28	¥5500	ボードゲームタッチの入門用戦術SLG
C	RPG	真田十勇士	'88. 6.24	¥5800	SLG要素も入っている歴史RPG
C	ACG	DONALD DUCK	'88. 9.22	¥5800	6種類のゲームで遊べる横スクロール型
C	AVG	ディジャブ	'88.11.22	¥9800	記憶喪失の主人公が殺人に巻きこまれ…
C	SLG	銀河英雄伝説	'88.12.21	¥5900	人気アニメ映画が原作のウォーSLG
D	ACG	ロジャーラビット	'89. 2.16	¥3500	敵をよけつつハートを集める面クリア型
C	AVG	シャドウゲイト	'89. 3.31	¥6200	城に住む魔王を倒すRPG感覚のAVG
C	RPG	ホワイトライオン伝説	'89. 7.14	¥5900	少女マリアが主人公の幻想的RPG
G	ACG	ミッキーマウス	'89. 9. 5	¥2980	ゲームボーイ版の『ロジャーラビット』
C	AVG	悪魔の招待状	'89. 9.29	¥6200	古びた洋館を舞台にしたホラー風AVG

❶REFILE上部活用法

各ページの上部では、ゲームソフトに関した情報を中心に取り上げます。ゲーム業界全体というより、あなたが手にするゲームについての話題です。内容は、本誌ゲーマーが、じっくりプレイし、マニアックに解説しています。ソフト購入時などに役立てて下さい。

❷REFILE下部活用法

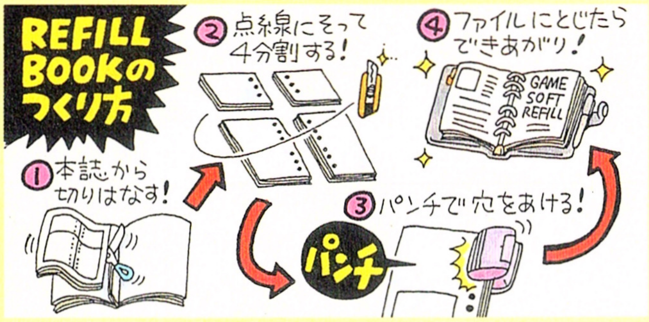
ソフトメーカーを軸とし、ゲームを取り巻くすべての情報を簡潔にまとめました。必要なデータは「あいうえお順」のインデックスですぐ引き出すことができます。掲載する話題は常にその時点の最新情報ですが、さらに新しい情報を追補版として補充してゆきます。





●REFILE上部、下部の作り方

まず、本誌から切り離します。カッターと定規、又は、はさみを使い、各ページを下図のように4分割します。カッティングの方法はイラストを見てください。切り離したら、それぞれ両面にセロテープを貼り、パンチで穴を開けます。最後にページ数を合わせ、ファイルに入れて完成。



光栄 株式会社光栄



〒223 神奈川県横浜市港北区
日吉本町1－4－24第一光栄ビル
問合せ先 044－61－6861
設　立 1978年7月25日
資本金 3億3300万円
代表者 襟川陽一
社員数 112名
年　商 70億円(1989年度見込み)

カセット	ディスク	ゲームボーイ
スーパーファミコン	NES	PCエンジン
メガドライブ	アーケードゲーム	パソコン

'88年のファミコン界参入以来、まだ日の浅い光栄だが、パソコン界での実績はなかなかのもの。今までに発表されている、『信長の野望』をはじめとする、『三国志』、『ジンギスカン』の歴史三部作は、どれもパソコン版でヒットした作品の移植で、その完成度の高さには定評がある。ゲーム製作以外の業務では、出版事業やCDの製作販売などにも、かなり力を入れている。

新分野を模索中


信長の野望全国版


三國志

●ソフトの傾向

光栄といえばSLGの雄。その造詣の深さには定評がある。『信長…』から、『三国志』、『ジンギスカン』の2作品に受け継がれたゲームシステムは、もはや芸術品といっても過言ではないだろう。

●今後の将来性

光栄といえばSLG、というイメージが強いが、今後は今までになかったSLG以外の作品で、まったく新しい分野を開発してみたいそうだ。つまり、今までのゲーム界には存在しなかった、新しいジャンルのソフト製作にも積極的にチャレンジしていきたい、ということなのだ。

	ジャンル	タイトル	発売日	価格	コメント
Ⓒ	SLG	信長の野望全国版	'88. 3.18	￥9800	光栄歴史三部作の第一弾。SLGの鏡。
Ⓒ	SLG	三國志	'88.10.30	￥9800	きわめて完成度の高いゲームシステム。
Ⓒ	SLG	蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン	'89. 4.20	￥9800	「血縁」の重要性を取り入れたSLG。

HIPPON ▶◀ HIPPON

ココナッツジャパン 株式会社ココナッツジャパン



〒107 東京都港区赤坂7－2－6
赤坂ナショナルコート505号
問合せ先 03－478－1403
設　立 1985年3月
資本金 1500万円
代表者 郷原諒三
社員数 15名

カセット	ディスク	ゲームボーイ
スーパーファミコン	NES	PCエンジン
メガドライブ	アーケードゲーム	パソコン

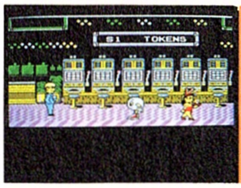
元はゲームプログラムを手がけていた会社で、'85年11月発売の『パチコン』(東芝EMI)ほか数社の作品を手がけた。

ココナッツジャパン社自身が発売したファミコンソフトは、'87年12月の『目指せパチプロパチ夫くん』が最初。リアルな玉の流れやハネの動きなどの技術力が高く評価された。

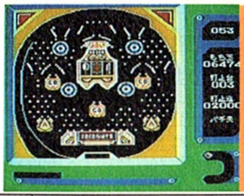
続いて発表された作品は『スーパーピンボール』、『パチ夫くん2』。パチンコやピンボールを見事にシミュレートした実績は、現在のところNo.1といっても過言ではないだろう。

また、画面固定方式のパチンコの地味っぽい印象をぬぐいさるため、パチ夫くんというキャラクターを使ったり、『アメリカンドリーム』ではRPG的要素を取り入れるなど、オリジナリティの高い作品を発表している。

玉ゲームの代表格


目指せパチプロパチ夫くん


スーパーピンボール


アメリカンドリーム

	ジャンル	タイトル	発売日	価格	コメント
Ⓒ	ETC	目指せパチプロ パチ夫くん	87.12.18	￥5500	台の釘も見れる超本格的パチンコゲーム
Ⓒ	ETC	スーパーピンボール	88. 8.23	￥5800	サブステージがユニークなピンボール
Ⓒ	ETC	パチ夫くん2	89. 1.30	￥6500	前作より店数や台の種類も増え新装開店
Ⓒ	ETC	アメリカンドリーム	89. 9.23	￥5900	カジノが舞台のスロットマシーンゲーム

実売価格リスト 1989年10月上旬版

今イチバン売れてるソフト達。売れてるからって定価で買うのはもったいない。こんなに安く買える店もあるから、ソフト購入の手引きにしよう!!

	タイトル	定価	実売価格	平均
1	ファミスタ'89開幕版	4900円	3090～4410円	3750円
2	MOTHER	6500円	4200～5500円	4850円
3	スーパーマリオブラザーズ3	6500円	4550～5200円	4875円
4	ワギャンランド	4900円	2850～3450円	3150円
5	スーパーチャイニーズ2	5900円	3870～4970円	4420円
6	究極ハリキリスタジアム平成元年版	6800円	5100～6120円	5610円
7	新・燃えろプロ野球	6300円	3880～5670円	4775円
8	スプラッターハウス	4900円	3300～4410円	3855円
9	美味しんぼ	5800円	2890～4060円	3475円
10	ケルナグール	4900円	3330～3920円	3625円

※東京都内有名ディスカウント店8店舗を本誌調べ／価格は税抜き

安売ソフトベスト10 1989年10月上旬版

売れスジじゃなくてもOK。安くて楽しいソフトなら買ってもイイ、というキミはこちらのリスト。'89年発売ソフトの中で実売価格の安い順に紹介

	タイトル	定価	実売価格	平均
1	ドラゴンバスターII	5200円	1450円	−72%
2	早打ちスーパー囲碁	5900円	1550円	−74%
3	ドラゴンスピリット	5200円	1600円	−69%
4	ベースボールスター	5900円	1600円	−73%
5	オペレーションウルフ	5900円	1950円	−77%
6	がんばれペナントレース	5900円	1980円	−76%
7	Mからの挑戦状	6000円	1980円	−67%
8	松本亨の株式必勝学II	9800円	2000円	−80%
9	ローリングサンダー	5500円	2030円	−63%
10	武田信玄II	6800円	2930円	−57%

※東京都内有名ディスカウント店8店舗を本誌調べ／価格は税抜き

サン電子 サン電子株式会社



〒483 愛知県江南市古知野町朝日250番地
問合せ先 テレホンサービス 0587−55−1120
設立 1971年4月
資本金 1億円
代表者 前田昌美
社員数 160名
年商 120億円('89年3月期)

カセット	ディスク	ゲームボーイ
スーパーファミコン	NES	PCエンジン
メガドライブ	アーケードゲーム	パソコン

業務用・家庭用ゲームソフトの製造販売をはじめとする、コンピュータ関連の大手電子機器メーカー。最初はパチンコ台の制御基盤の製造からスタート。業務用ビデオゲームへの参入はブロック崩しの頃からの古参メーカー。パソコン通信用モデムの生産量などは国内でも有数。



ファンタジーゾーン

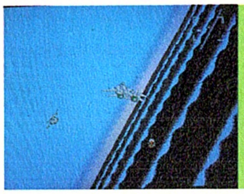
常に新しいものを

●ソフトの傾向

サン電子独自のカラーとしては、いつも何か新しい話題を提供してくれる、ということがある。シリーズ物として発売された教育ゲームや、『水戸黄門』などに導入した音声合成システム、また、記憶に新しいところではファミコンでは絶対に無理、といわれていたSTG『アフターバーナー』を移植するなど、常に新しいシステム、話題性を取り入れた作品を発表してくるメーカーだ。また、サン電子の代表作として『ナゾラーランド』を思いうかべる人も多いはず。クイズやパズルなど、各種の小ゲームを集大成して1本のソフトを構成するという企画は、当時としてはまさに画期的。ユーザーにも好評で、シリーズ化に。



ナゾラーランド


アフターバーナー

HIPPON HIPPON

●大黒柱はACG

コナミの作品は、現在にいたるまで、大きく分けて3つの流れがあった。1つめは、ファミコン参入当初、アーケードゲームからの移植が多かったこと。2つめは、「グーニーズ」などのRPG要素を含んだアクション作品を多く手がけたこと。そして3つめは、最近に多く見られる、「激亀忍者伝」のようなアメリカと日本で同時に発売される、純粋なアクションへの移行である。しかしコナミは、その流れのなかにも、流行に流されることなくアクションを基盤とした強い信念を持っている。

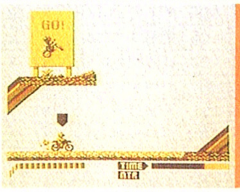


悪魔城ドラキュラ



激亀忍者伝


沙羅曼蛇



モトクロスマニアックス

●他分野への進出も見逃せない

アメリカでのコナミは、任天堂について、高いシェアを誇るソフトメーカーなのだ。しかも、他のソフトメーカーとの売り上げの差は格段。この事実だけでも、コナミのNESに対する入れ込みようがわかるはず。また、それとは別に、MSX用ソフトのかなり多くが、コナミの作品だという事実も、一般的にはあまり知られていない。今年から、ゲームボーイ用の作品も手がけるようになり、今後も期待のもてる作品が続々と登場する。これからのコナミの動きにぜひ注目したいものである。

	ジャンル	タイトル	発売日	価格	コメント
Ⓒ	ACG	イー・アル・カンフー	'85. 4.22	¥4500	豊富な技で敵を攻撃する格闘技ゲーム
Ⓒ	ACG	けっきょく南極大冒険	'85. 4.22	¥4500	可愛いキャラを操作する3Dアクション
Ⓒ	SPG	ハイパーオリンピック	'85. 6.21	¥6500	連射で競い合う4種類のスポーツゲーム
Ⓒ	ACG	ロードファイター	'85. 7.11	¥4500	アーケード版から移植したレースゲーム
Ⓒ	SPG	ハイパースポーツ	'85. 9.27	¥4500	ハイパーシリーズ第2弾。連射が命だ
Ⓒ	STG	ツインビー	'86. 1. 4	¥4900	2人同時プレイが可能。STGの名作

HIPPONヒットチャートベスト10

アクション主体の86年に比べて、87年にはAVG、RPG人気が急上昇

1987

	タイトル
1	女神転生
2	新・鬼ヶ島前編
3	メカ生体ゾイド
4	燃えろ!プロ野球
5	ドラキュラII 呪いの封印
6	ファミリーマージャン
7	水戸黄門
8	ファミリースタジアム
9	スワット
10	ハイウェイスター

1986

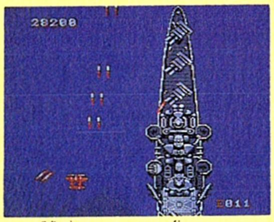
	タイトル
1	北斗の拳
2	ワルキューレの冒険
3	がんばれゴエモン
4	メトロイド
5	機動戦士Zガンダム
6	バレーボール
7	スカイキッド
8	魔界村
9	じゃじゃ丸の大冒険
10	スーパーマリオブラザーズ2

HIPPONが選んだ名作ソフトシリーズ

1943

カプコン

ヒコーキもタケノコ食べて成長す



STARTボタンを押しても、スグにはゲームは始まらない。自機の能力値の初期設定から始まるのだ。“攻撃力”“防御力”など、好きな能力値に3ptを自由にふりわけられるのだ。『WIZ』のボーナス値みたいなものさ。STGには珍しい成長システムなのだ。

自機の動きもスムーズで、BGMもちゃんとしてる。それもカッコイイ曲ばっか。『1942』でしくじった部分はすべて改善されてるってことだ。特殊武器も豊富だし、ため打ちまでできるプロペラ機なんて、そうざらにはないぜ。ステージクリア後のビジュアルもイカす。これ見るためだけに戦うのもイイ。しつこい“アヤコ”も好きだ。(OK)

タイプ	ジャンル	タイトル	発売日	価格	コメント
C	ACG	グーニーズ	'86. 2.21	¥4900	映画をモチーフにした横スクロールもの
C	STG	グラディウス	'86. 4.25	¥4900	オプションが魅力的。STGの最高傑作
C	ACG	がんばれゴエモン!からくり道中	'86. 7.30	¥5300	FC界初の2メガソフトとして登場
D	ACG	悪魔城ドラキュラ	'86. 9.26	¥2980	オリジナリティーあふれるホラーACG
D	STG	もえろツインビー	'86.11.21	¥3100	縦横スクロールで3人同時プレイ可能
D	ACG	謎の壁 ブロックくずし	'86.12.13	¥2980	全44面のブロック崩し。裏面もある
C	ACG	キングコング2	'86.12.18	¥5300	同名映画のゲーム化。全9ステージ
C	ACG	火の鳥	'87. 1. 4	¥5300	手塚治虫原作のマンガをファミコナイズ
D	RPG	エスパードリーム	'87. 2.20	¥2980	絵本の世界を舞台に繰り広げるRPG
C	ACG	グーニーズ2	'87. 3.18	¥4900	前作をパワーUP。AVGモードもある
D	ACG	グリーンベレー	'87. 4.10	¥2980	横スクロールで全6面の戦争アクション
D	ACG	愛戦士ニコル	'87. 4.24	¥2980	全7ステージのアクションゲーム
D	ACG	迷宮寺院ダババ	'87. 5.30	¥2980	面クリア型のインド風味のACG
D	BDG	エキサイティングビリヤード	'87. 6.26	¥2980	10人の敵と対戦。一流ハスラーをめざす
C	ACG	月風魔伝	'87. 7. 7	¥4900	横スクロール、3D、マップ面からなる
D	SPG	エキサイティングバスケット	'87. 7.24	¥2980	FC初のバスケットボールゲーム
D	ACG	アルマナの奇跡	'87. 8.11	¥2980	全方向スクロール。ムチを使って進む
C	ACG	大魔司教ガリウス	'87. 8.11	¥4900	MSXからの移植。全5ワールドを戦う
D	ACG	ドラキュラII呪いの封印	'87. 8.28	¥2980	悪魔城ドラキュラの続編。RPG要素も
C	STG	沙羅曼蛇	'87. 9.25	¥4900	グラディウスの流れを汲む、名作
C	STG	ファルシオン	'87.10.21	¥2980	3Dシステム対応。超過激なSTG
C	RPG	ドラゴンスクロール	'87.12. 4	¥5300	4方向スクロール。8冊の魔術書を探す
D	ETC	ドレミッコ	'87.12. 4	¥8980	専用ピアノ鍵盤がついている音楽ソフト
D	SPG	エキサイティングベースボール	'87.12. 8	¥2980	オリジナルチームが作れる野球ゲーム
C	STG	トップガン	'87.12.11	¥5300	映画を題材にした3Dタイプのゲーム
D	SPG	エキサイティングボクシング	'87.12.16	¥7980	センサー付きエアーバッグで体感できる
C	ACG	メタルギア	'87.12.22	¥5300	MSXからの移植。切り替え画面タイプ
C	ACG	コナミワイワイワールド	'88. 1.14	¥5500	コナミの人気キャラも総出演するACG
C	ACG	魂斗羅	'88. 2. 9	¥5300	2人同時プレイが可能な戦争アクション
D	SPG	エキサイティングサッカーコナミカップ	'88. 2.16	¥3300	シリーズ第4弾。たてスクロール型
C	ACG	鉄腕アトム	'88. 2.26	¥5500	謎解き要素を含むアクションゲーム
D	ACG	バイオミラクルぼくってウパ	'88. 4.22	¥3300	赤ちゃんが主人公。パズル要素もある
D	ACG	ファイナルコマンド赤い要塞	'88. 5. 2	¥3300	アーケード版からの移植。全5面を戦う
D	AVG	リサの妖精伝説	'88. 6.21	¥3500	アイドルの立花理佐ちゃんが主人公
C	AVG	じゃりん子チエ	'88. 7.15	¥5800	360°スクロール画面。セリフは関西弁
D	SPG	コナミックアイスホッケー	'88. 7.22	¥3300	2画面左右スクロール。8チームと戦う
C	ACG	マッド・シティー	'88. 8.12	¥5500	光線銃でガンシューティングも楽しめる
D	SPG	コナミックテニス	'88. 8.19	¥3300	選手成長システムでキャラを育てられる
C	SPG	コナミックスポーツ イン ソウル	'88. 9.16	¥5500	オリンピックを題材に14種目が楽しめる
D	STG	ジャイラス	'88.11.18	¥3300	回転移動をしながら敵を攻撃するSTG
C	STG	グラディウスII	'88.12.16	¥5900	ステージ数は7。オプションは4つに
C	ACG	がんばれゴエモン2	'89. 1. 4	¥5500	えびす丸と2人同時プレイができる
C	ACG	モトクロスチャンピオン	'89. 1.27	¥5500	上下左右スクロールで楽しめる
C	SPG	がんばれペナントレース!	'89. 2.28	¥5900	コナミゴエモン隊が可愛いい野球ゲーム
C	ACG	激亀忍者伝	'89. 5.12	¥5800	アメリカの人気キャラ亀戦士4匹が戦う
C	SLG	コズミックウォーズ	'89. 8. 4	¥6500	宇宙船艦を使った、コナミ初のSLG
C	ETC	レーサー ミニ四駆ジャパンカップ	'89. 8.25	¥5900	大人気のミニ四駆を題材にしたゲーム
G	ACG	モトクロスマニアックス	'89. 9.20	¥2900	大回転など新しい内容が組みこまれた
C	STG	ツインビー3ポコポコ大魔王	'89. 9.29	¥5500	シリーズ第3弾。難易度を2段階に設定

HIPPON

GAME SOFT REFILL
HIPPON

A / Ka / Sa / Ta / Na / Ha / Ma / Ya / Ra / Wa

ゲームソフトリフィルのページは、たくさんの情報をより早く、わかりやすく引き出すために「あいうえお順」になっています。各ソフトメーカーの名前で調べてください。

HIPPONが選んだ名作ソフトシリーズ●

ヒットラーの復活　カプコン

敵陣をワイヤーで駆けるソロ・コマンド



「私がまだ、若かった頃…」で始まるプロローグがやたらとカッコよく、さあ、何が始まるのだろうと胸をワクワクさせた。会話で始まる戦場アクションなんて、ドラマチックなものがあるじゃないか。さあ、ステージ1へ降下してみよう。

しかし、その瞬間から、私の戦闘は始まったのだ。カプコンらしい超高難易度、それもワイヤーアクションでの移動にだ。今までのアクションゲームにはなかった、移動方法に慣れるまでが大苦戦。だけど、これに慣れてしまえば楽しい楽しい。自分で想像したのと違う動きまでやってくれちゃうのが難点だけど…。アクション新境地。(DD)

HIPPONが選んだ名作ソフトシリーズ●

天地を喰らう　カプコン

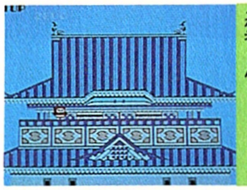
三国志の世界を壮大なスケールで描いた!

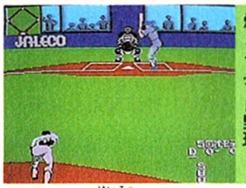


とにかく、MAP上を移動するときのスピードが速い、速い。歩く速さだけを見れば、従来のRPGの中でも一番速いんじゃないかな。それに、原作を忠実にうまくまとめてあるので、ストーリー展開がポンポンと実に小気味良く進んでいく。

でも、たったひとつ残念なことがある。それは、ストーリー全体が大味すぎるってこと。だって、三国志の本当の面白さは、やっぱり劉備と曹操の微妙な人間関係にあるワケじゃない!?

とはいっても、ゲームシステム自体、従来のRPGにはなかったような、いろんな趣向が盛り込まれている。原作を知らなくたって楽しめるぞ! (KS)


忍者くん


燃えろ!!プロ野球

●ソフトの傾向

アーケードゲームのメーカーとしてスタートしたせいもあり、シリーズ化された『忍者くん』など、初期のゲームはほとんどがアーケードの移植版。しかし、その後は流行を取り入れた、さまざまなジャンルのオリジナルゲームを登場させていく。なかでも、カセットの『燃えろ!!』シリーズ、ディスクの『ビッグチャレンジ!』シリーズなど、スポーツゲームには力を入れている。『燃えろ!!プロ野球』シリーズは、ファミコンに初めてバイオリズムという概念を取り入れた人気ソフトだ。また、海外に販社を出していることから、『マニアックマンション』などアメリカの人気ゲームを日本へ輸入したりもしている。

●今後の作品展開

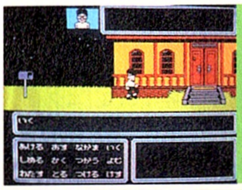
人気にこたえて『燃えろ!!プロ野球』は毎年発売される予定。ディスクゲームは、良い素材があれば発売していく予定はあるそうだ。これからも、オリジナリティあふれるソフトを制作していきたいとのこと。

●期待される点

スーパーファミコン、ゲームボーイへの参入がすでに決定している。ゲームボーイ用作品は、年内にも発売される見込み。スーパーファミコンの方は、発売の時期を頭に入れながら、すでに開発を進めているそうだ。ファミコンと合わせて3機種での活躍に期待。

●イベント

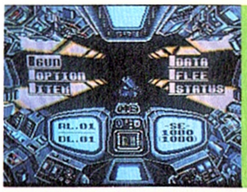
毎年夏休みに、特定の小売店で『燃えプロ』大会がある。上位入賞者は、ジャレコ本社ビルで決勝戦を行うことになるのだ。また不定期だが業務用のイベントも行っている。

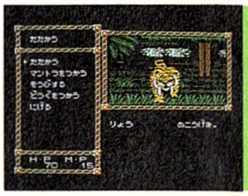

マニアックマンション


伝説の騎士エルロンド

●今後の展開

ファミコン初のWカセット方式を採用した、『なんてったってベースボール』、専用の通信モデムと電話を使って対戦できる、メガドライブ用『TEL TELスタジアム』『TEL TELまあじゃん』など、まったくの新システムを採用した大物ソフトが発売待ちだ。PCエンジン、ゲームボーイ用のソフトも待機中だぞ。


アウトライブ


マハラジャ

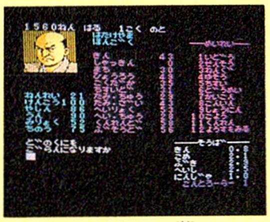
	ジャンル	タイトル	発売日	価格	コメント
C	ACG	スーパーアラビアン	'85. 7.25	¥4500	ABC…を集めて英単語を作り面クリア
C	ACG	ルート16ターボ	'85.10. 4	¥4900	16面がワンステージ。『ヘッドオン』型
C	ACG	いっき	'85.11.28	¥4900	アーケード版の移植。百姓一揆風のACG
C	ACG	アトランチスの謎	'86. 4.17	¥4900	洞窟・廃虚など全100面をクリアする
C	ACG	東海道五十三次	'86. 7. 3	¥4900	東海道を京都から江戸までくだるACG
D	AVG	デッド・ゾーン	'86.11.20	¥2980	音声合成が話題に。コマンド入力型AVG
C	ETC	アディアンの杖	'86.11.12	¥4900	サン電子知能ゲーム第1弾。計算ゲームだ
C	ACG	マドゥーラの翼	'86.12.18	¥4900	横スクロール型ACG。女の子が主人公
D	ETC	ナゾラーランド	'87. 2. 6	¥2980	各種ゲームの集大成。なんきんの絵で有名
D	ACG	メルヘンヴェール	'87. 3. 3	¥3200	パソコン版の移植。画面切り換え型ACG
D	ETC	スーパーボーイ・アラン	'87. 3.27	¥4900	分数計算のパズル・ドリル型ゲーム
D	ETC	地底大陸オルドーラ	'87. 3.27	¥4900	ダンジョン攻略型。異色の算数教育ゲーム
D	ETC	ナゾラーランド第2号	'87. 6.12	¥2980	第2号でますますマガジン的要素を強めた
C	STG	ファンタジーゾーン	'87. 7.20	¥5300	敵を倒して武器を買う、異色のSTG
C	ACG	水戸黄門	'87. 8.11	¥5300	音声合成が楽しいAVG風アクション
C	BDG	上海	'87.12. 4	¥5300	全世界で大ヒットした麻雀パイ崩しゲーム
D	ETC	ナゾラーランドスペシャル	'87.12.18	¥2980	クイズ+ボードゲーム要素で構成した
C	AVG	リップルアイランド	'88. 1.23	¥4900	王女救出が目的のアイコン選択型AVG
D	ETG	ナゾラーランド第3号	'88. 3.11	¥2980	ユーザー参加コーナーまである最終号
C	ACG	メタファイト	'88. 6.17	¥5300	ロボット型の自機を操作し8エリアを進む
C	AVG	水戸黄門II 世界漫遊記	'88. 8.11	¥5300	世界を舞台に水戸黄門が活躍するACG
C	ACG	エイリアンシンドローム	'88.12. 2	¥5500	アーケード版の移植。敵エイリアンを倒す
D	AVG	なんきんアドベンチア	'88.12. 9	¥3200	なんきんのギャグがいっぱいのAVG
C	STG	ファンタジーゾーンII	'88.12.10	¥5500	前作のシステムを受け継ぎバージョンUP
C	AVG	赤龍王	'89. 2.10	¥5500	本宮ひろし原作のマンガを元にAVG化
Hu	RPG	OUT LIVE	'89. 3.17	¥5600	SF風RPG。コックピット画面での戦闘
C	STG	アフターバーナー	'89. 3.30	¥6200	大人気アーケードゲームをファミコン化
C	AVG	マハラジャ	'89. 9.下	¥6200	オリエンタルファンタジー調のAVG

HIPPONが選んだ名作ソフトシリーズ●

信長の野望 全国版

光栄

SLGといえばやっぱり信長ちゃん!!



オイラがSLGを初めてプレイしたのは、パソコン版の『信長の野望　全国版』だ。最初、友だちがプレイしているのを見て、数字だらけのかったるそうなゲーム、としか思わなかった。でも、実際にプレイしてみたら……。何なのこの面白さは!?

で、ファミコン版を実際にプレイしたワケだけど、これがまた、パソコン版をみごとに移植してある。状況を複雑に左右する、各パラメーター数値。大名気取りであれこれ指示するコマンド。自分を取りまく敵国との内政、外政でのしのぎ合い。若干、ヘックスに不満が残るものの、パソコン版に忠実。これはもう、史上に残る名作だ!(KS)

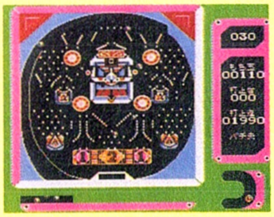
隠れた名作ソフト

目指せパチプロ パチ夫くん——ココナッツジャパン

全国パチンコファン必携のソフトだ!!

実際にパチンコをプレイしたことのある人ならわかるだろうけど、とにかく玉が出ないんだよね。ストレス解消のためにパチンコをしてるのに、店を出る頃には身体の髄までストレスだらけになってしまう。

そんなときに役立つのが『目指せパチプロ　パチ夫くん』。コレが嬉しくなるほど良く出るのだ。チンジャラチンジャラ玉がとめどなく出る。玉の流れやハネの動きも超リアル。裏ワザで50円玉を出せば、固定打法もバッチリ決まる。コレはもうゲームではない。環境ソフトだ。じっと見てるだけで楽しめる。3、4台打ち止めれば、全身のストレスはもう、ない。(TO)



CBSソニー

株式会社CBS・ソニーグループ



〒162 東京都新宿区市ヶ谷田町1－4

問合せ先　03－266－8071

設　　立　1968年3月

資本金　20億1500万円

代表者　大賀典雄

社員数　1110人

カセット	ディスク	ゲームボーイ
スーパーファミコン	NES	PCエンジン
メガドライブ	アーケードゲーム	パソコン

CBSソニーグループの今後の作品は、開発中の『かってにシロクマ』を最後に「エピックソニー」ブランド統一されることになる。→エピックソニー

タイプ	ジャンル	タイトル	発売日	価格	コメント
Ⓒ	ACG	聖飢魔II	'86.12.18	¥4900	4人の仲間を救出する横スクロールACG
Ⓒ	ACG	パリ・ダカールラリー・スペシャル	'88. 2. 1	¥5300	敵を倒しながら進むカーレースゲーム
Ⓒ	STG	究極タイガー	'89. 8. 4	¥5900	ショットとボムが武器のパワーアップ型
Ⓒ	STG	キャプテンED	'89. 8.24	¥5900	ブロックをたたくという要素もあるSTG

シグマ

シグマ商事



〒150 東京都渋谷区神宮前6－19－18　コマツローリエビル

問合せ先　テレホンサービス 03－400－1061

設　　立　1964年2月

資本金　2000万円

代表者　真鍋勝紀

社員数　433名

カセット	ディスク	ゲームボーイ
スーパーファミコン	NES	PCエンジン
メガドライブ	アーケードゲーム	パソコン

ゲームセンター経営や、業務用機器販売が中心の会社である。今年7月に発売された『必殺道場破り』でファミコンに初参入した。ゲームボーイ用『ポパイ』やメガドライブ用『サイオーブレードスペシャル』のソフトも予定され、今後の展開に期待。

	ジャンル	タイトル	発売日	価格	コメント
Ⓒ	ACG	必殺道場破り	'89. 7.18	¥6500	シミュレーション要素も入った武闘ACG

HIPPON　HIPPON

ジャレコ

株式会社ジャレコ



〒158 東京都世田谷区用賀2－19－7

問合せ先　03－708－4820

設　　立　1971年2月

資本金　12億6950万円

代表者　金沢義秋

社員数　180名

年　　商　110億円

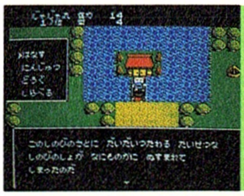
カセット	ディスク	ゲームボーイ
スーパーファミコン	NES	PCエンジン
メガドライブ	アーケードゲーム	パソコン

発足当初の社名はジャパン・レジャーといい、業務用ゲームのディストリビューター(卸業)であった。しかし、卸だけではなく、次第に開発の方面も手がけるようになる。ファミコン参入の2年前に、現在の社名へと変更し、'85年にSTG『エクセリオン』でデビュー。その後もコツコツとファミコン作品を製作し続け、地道な人気を獲得している。もちろんもとは業務用ゲームメーカーなので、アーケードゲームもおろそかにしていない。直営のゲームセンター"YOU & YOU"は、東京近郊に全5店舗を展開。他のゲームセンターとは違い、各店舗ともシティ感覚たっぷりのオシャレな雰囲気だ。インテリアなど、細部にも気をつかっている。'87年11月には、アメリカ法人"JALECO USA"を設立。アメリカを始め世界各国にファミコン、アーケードゲームを供給している。'88年には新しいシンボルマークも登場した。地球を表す大円に、エンターテイメント、テクノロジー、クリエイティビティを表す3本の波。まさに世界に広がる企業だ。

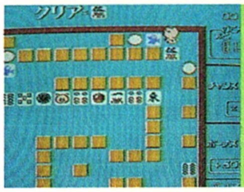
多機種に進出



新・燃えろ!!プロ野球



じゃじゃ丸忍法帳



落っことしパズルとんじゃん!?

HIPPONが選んだ名作ソフトシリーズ●

ツインビー

コナミ

ユカイで過激にトビマス！　トビマス！



私はシューティングゲームが苦手だけどスキだ。無傷で１ステージをクリアできたときの達成感は、小学校のころ、音楽の時間にたて笛をトチらず、１曲吹けたときの感動にどこか似ているからだ。とはいうものの、基本的にヘタピーなのでドカドカ死んでしまい、めげてしまう。

だが『ツインビー』は違っていた。カラフルなグラフィック、ウキウキするスピード感、ごきげんな音楽、愛嬌のあるキャラクターたちなど、どれもこれもノリがいい。何度やられても、またチャレンジしたくなるのだ。たいしたことじゃないけど、こーゆう気分にさせてくれるって結構大事だと思うよ。（ＡＫ）

HIPPONが選んだ名作ソフトシリーズ●

グーニーズ

コナミ

映画にも負けないほどスリリングだ！



映画『グーニーズ』は、ゲーム化するにはもってこいの作品だった。当然、映画の雰囲気をそこなうことなく、完成されたゲーム『グーニーズ』は、コナミによって生みだされた！

何といってもＢＧＭのノリがいいし、つり岩や滝などの凝ったシカケが楽しい！　隠れアイテムさえ見つけちゃえば、誰でも先へ進めちゃうってのもいいのだ。マップも意外に広いが、イヤになるって程でもないぞ。

とにかく、映画を見てない人でもプレイしてて楽しい、冒険好きな人にはピッタシのゲーム。それがＦＣ版『グーニーズ』！もちろん映画を見てから遊ぶと、一層面白いけどね。（ＨＫ）

ジンやメガドライブへの参入については、ユーザーのニーズや方向性の違いから、今のところ、可能性はないそうだ。

タイプ	ジャンル	タイトル	発売日	価格	コメント
C	ACG	テクザー	'85.12.19	¥5500	変形メカが主役の全方向スクロール型
C	STG	キングスナイト	'86. 9.18	¥4900	ＲＰＧノリのパーティープレイＳＴＧ
C	ACG	ハイウェイスター	'87. 8. 7	¥4500	３Ｄシステム対応のレーシングゲーム
C	ACG	ＪＪ	'87.12. 7	¥4500	３Ｄタイプの「スペースハリアー」型ＡＣＧ
C	RPG	ファイナルファンタジー	'87.12.18	¥5900	ストーリーを重視したＲＰＧの名作
C	RPG	ディープダンジョンIII	'88. 5.13	¥5900	広い迷路を４人パーティーで冒険する
C	SLG	半熟英雄	'88.12. 2	¥5800	気軽に楽しめるリアルタイプＳＬＧ
C	RPG	ファイナルファンタジーII	'88.12.17	¥6500	新システムを導入したシリーズ第２弾

スコーピオンソフト



〒157 東京都世田谷区上祖師谷
1-30-4

※教育機関の性格上、社の概略は公開せず。

代表者
社員数
年　商

カセット	ディスク	ゲームボーイ
スーパーファミコン	NES	PCエンジン
メガドライブ	アーケードゲーム	パソコン

塾の先生達が起業

ファミコンソフトの制作というのは副業で、本業は塾“鳥山進学ゼミ”の塾長が身近にあるファミコンで勉強を教えられないだろうか、と結束して創業した。『マイケルのEnglish大冒険』でファミコン初登場。これからも塾という本業を武器に、教育ソフトを発売していく。ゆくゆくは娯楽ゲームも発売する予定だ。まずはディスクのゲームを中心に開発していくとのこと。



マイケルのEnglish大冒険

タイプ	ジャンル	タイトル	発売日	価格	コメント
D	ETC	マイケルのEnglish大冒険	'87. 6.19	¥2980	アルファベットを集めて英単語を作る
D	ETC	タロット占い	'88.12.13	¥2980	ＦＣ初のタロットカード占いソフト

●ベスト３
１位　新・燃えろ！プロ野球
２位　じゃじゃ丸忍法帳
３位　伝説の騎士　エルロンド

体調によって試合が左右されるなど、リアルな試合が楽しい『新・燃えプロ』が１位。『じゃじゃ丸』シリーズがRPGになったのも意表をついた。『エルロンド』は純粋に楽しめるACGだ。

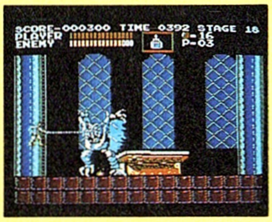
タイプ	ジャンル	タイトル	発売日	価格	コメント
C	STG	エクセリオン	'85. 2.14	¥4500	「ギャラガ」タイプ。自機に慣性が働く
C	STG	フォーメーションZ	'85. 4. 5	¥4500	自機が飛行機型やロボット型に変形する
C	ACG	忍者くん	'85. 5. 7	¥4500	武器は手裏剣等。上下スクロールＡＣＧ
C	ACG	フィールドコンバット	'85. 7. 5	¥4500	ウォーアクション。戦車やジープが登場
C	ACG	シティコネクション	'85. 9.27	¥4900	「マッピー」タイプ。ハイウェイを走る
C	ACG	忍者じゃじゃ丸くん	'85.11.15	¥4900	「忍者くん」の続編。横スクロール中心
C	STG	アーガス	'86. 4.17	¥4900	「ゼビウス」タイプ。面によって攻撃変化
C	ACG	チョップリフター	'86. 6.26	¥4900	ジェットヘリを操作し味方の捕虜を救出
C	ACG	じゃじゃ丸の大冒険	'86. 8.22	¥4900	「忍者くん」第３弾。忍法を使って進む
C	ACG	うる星やつら	'86.10.23	¥4900	燃える学校から脱出する、高難度のＡＣＧ
C	AVG	ミシシッピー殺人事件	'86.10.31	¥5200	船内で発生した殺人事件の真犯人を探す
D	ACG	ナイト・ロアー	'86.12.19	¥3200	主人公は狼男。アイテムを集めて人間に
D	ACG	風雲少林寺	'87. 4.17	¥3200	フィールドは２画面分。カンフーＡＣＧ
C	ACG	妖怪倶楽部	'87. 5.19	¥4900	たて横スクロール。超能力を武器に進む
C	SPG	燃えろ!! プロ野球	'87. 6.26	¥5500	テレビ中継のアングル。リアルさを追求
C	ACG	モンティのドキドキ大脱走	'87. 7.30	¥3200	刑務所を脱走し、無実を証明。全４面
C	ACG	バイオ戦士DAN	'87. 9.22	¥4900	アイテムでパワーアップ。面クリア型
C	ACG	エスパ冒険隊	'87.10.13	¥5300	４人の仲間を探し、特徴を生かして攻略
C	SLG	宇宙船コスモキャリア	'87.11. 6	¥4900	太陽系を舞台にしたアクション＋ＳＬＧ
D	ACG	ドルイド	'88. 3. 3	¥3200	おとものゴーレムをうまく操作して進む
C	SPG	燃えろ!!プロテニス	'88. 4.15	¥5500	サーブの時に視点が変化。コートも広い
D	ACG	風雲少林拳　暗黒の魔王	'88. 4.22	¥3200	「風雲少林拳」の続編。３Ｄシステム対応
C	ACG	伝説の騎士 エルロンド	'88. 7.15	¥5500	アメリカ製パソコンゲームの移植版
D	BDG	ラジカルボンバー地雷くん	'88. 7.29	¥3200	鬼ごっこのＢＤＧ。逃げる敵を捕まえる
D	SPG	ビッグチャレンジ 柔道選手権	'88. 8.10	¥3200	ファミコン初の柔道ゲーム。勝ち抜き戦
C	SPG	燃えろ!! プロ野球88決定版	'88. 8.10	¥5800	バイオリズム搭載。審判の判定を改善
C	AVG	マニアックマンション	'88. 9.13	¥5500	仲間を選択し、狂気の館から少女を救出
D	STG	ビッグチャレンジ！ドッグファイトスピリット	'88.10.21	¥3200	高速スクロール面とパワーアップ面あり
C	ACG	西遊記ワールド	'88.11.11	¥5500	剣と魔法を使う。買い物でパワーアップ
C	SPG	燃えろ!! ジュニアバスケット	'88.11.22	¥5500	１対１、２対２で戦う、ハーフコート制
C	ETC	中国占星術	'88.11.29	¥5900	生年月日で決まる、宿命星によって占う
C	SPG	燃えろ!!　プロサッカー	'88.12.23	¥5800	トラックボール対応のサッカーゲーム
C	RPG	じゃじゃ丸忍法帳	'89. 3.28	¥5800	全４章構成。さくら姫とパーティを組む
D	STG	ビッグチャレンジ！ガンファイター	'89. 3.28	¥3200	アメリカガンマンの横スクロールＳＴＧ
D	SPG	ビッグチャレンジ GOGOボウリング	'89. 6.23	¥3200	８人の芸能人によく似た敵ボウラー出演
C	SPG	新・燃えろ!! プロ野球	'89. 7.13	¥6300	バッターを斜め上から見た視点でプレイ
C	PZG	落っことしパズルとんじゃん!?	'89. 9.29	¥5600	「倉庫番」の変形。麻雀牌を押して移動

HIPPON HIPPON

HIPPONが選んだ名作ソフトシリーズ●

悪魔城ドラキュラ　コナミ

ドラキュラの恐さを体験したきゃこれだ！



ゲームしててマジに叫び声をあげてしまったのは、この〝ドラキュラ〟だった！　苦戦の末に倒したドラキュラが、あんな怪物に変身した日にゃあ、誰でもチビるのは当然だ（？）。

とにかく、本当にホラーしてるのだ。カベにつるされた人骨といい、BGMといい、それまでお子様向けなソフトが多かったファミコン界に、一大革命をもたらした衝撃的ソフトなのだ。

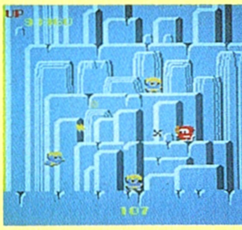
ムチを使ったアクションだって爽快！　鬼のように強い〝死神〟を倒した時の感動は、やった者でなければわからない!!

とにかく見せ場はいっぱいのこのゲーム、ホラー大好き人間なら買って損なし!!　（HK）

埋れた名作ソフト

忍者くん　ジャレコ

マンガの忍者みたいな動きがオシャレ



敵にぶつかっても死なない！　それはもう、当時のアクションゲームからは想像もつかない様な新システムだった。手裏剣のたぐいで攻撃されると死んじゃうけど、それ以外はなにされてもヘイキ。ただ、ふんずけられるとしばらく動けなくなるけど…。その金縛っちゃったときのキャラの顔がカワイイのだ。

グラフィックも、当時のファミコンにしてはバツグンの立体感だったのを覚えている。それと各ステージ開始前の、お城の絵が風情があってよろしい。

とにかく、さくら姫といちゃついてるじゃじゃ丸なんかより全然カッコイイ忍者くんなのだ。戦う男に女はいらねェ。（OK）

スクウェア

株式会社
スクウェア



〒110 東京都台東区台東3-12-1
産業ビル
問合せ先　03-832-0857
設　立　1986年9月
資本金　1000万円
代表者　宮本雅史
社員数　30名

カセット	ディスク	ゲームボーイ
スーパーファミコン	NES	PCエンジン
メガドライブ	アーケードゲーム	パソコン

株式会社電友社のソフトウェア部門として1983年に発足し、パソコンゲームの開発を始める。そして翌年からゲームソフトの販売を開始。'86年に株式会社スクウェアが設立された。

ファミコンへの参入は'85年。その翌年には同社が中心となり、他のソフトハウス数社とともに、ファミコンディスクソフトの専門ブランド、DOGを結成した。

最近は、ゲームソフトの制作販売のほか、各種出版物の企画・制作やファイナル・ファンタジー・ショップの経営も行う。

思考型への転換

●方向性

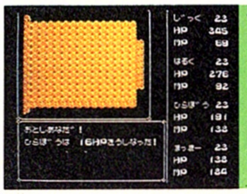
当初はアクションゲームを主体とするメーカーであった。しかし、ハードの限界を感じとり、思考型のゲームへと主流が移っていくと判断した時点で、一気に方向を転換、RPGの開発にのりだした。そして、オリジナリティを生かした、ビジュアル的なRPGを作ろうという姿勢のもとに、『ファイナルファンタジー』が生み出されたのだ。その姿勢は、今も変わっていない。

●ソフトの傾向

アクションから思考型へとタイプは移行したものの、スクウェアの作品に一貫してみられる特徴は、見事なまでのグラフィック処理にある。もともと、グラフィックには定評のあるメーカーではあるが、やはり、ナーシア・ジベリという、グラフィック処理を得意とする、超一流のプログラマーを迎え入れたことが、大きな要因であろう。



ハイウェイスター



ディープダンジョンIII



ファイナルファンタジー

●制作システム

現在は、3人のチーフ・ゲームデザイナーを中心にしたチーム制をとり、常に3タイトルのゲーム開発が進行している。ただ、その中に大作傾向のゲームが入っている場合などは、かなり変則的なチーム編成となるため、『F・F』シリーズのある現在は、必ずしも3タイトル同時進行ではなくなっている模様。

また、優秀な外部スタッフの起用にも積極的で、前述のナーシア・ジベリのほか、キャラクターデザインの天野喜孝、シナリオの寺田憲史という『F・F』チームは、その代表的な例といえる。

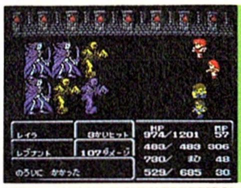
●DOGの結成

ディスクシステム発表後の'86年、スクウェア社がオーガナイズしてDOG（Disk Original Group）が結成された。これは、資本力などの理由から、ファミコンソフトの発売が困難なソフトハウスの作品を、このDOGというブランドを窓口として、世に送り出していこうというものであった。しかし、現在は、各ソフトハウスが独自のルートを開拓したこともあり、事実上ディスクの衰退とともに消滅したような状態である。

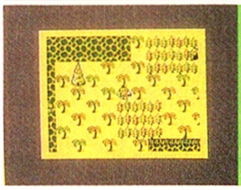
→DOG参照



半熟英雄



ファイナルファンタジーII



魔界塔士SA・GA（開発中）

●今後の展開

同社のこれからの展開を、営業部の平田さんに聞いてみた。

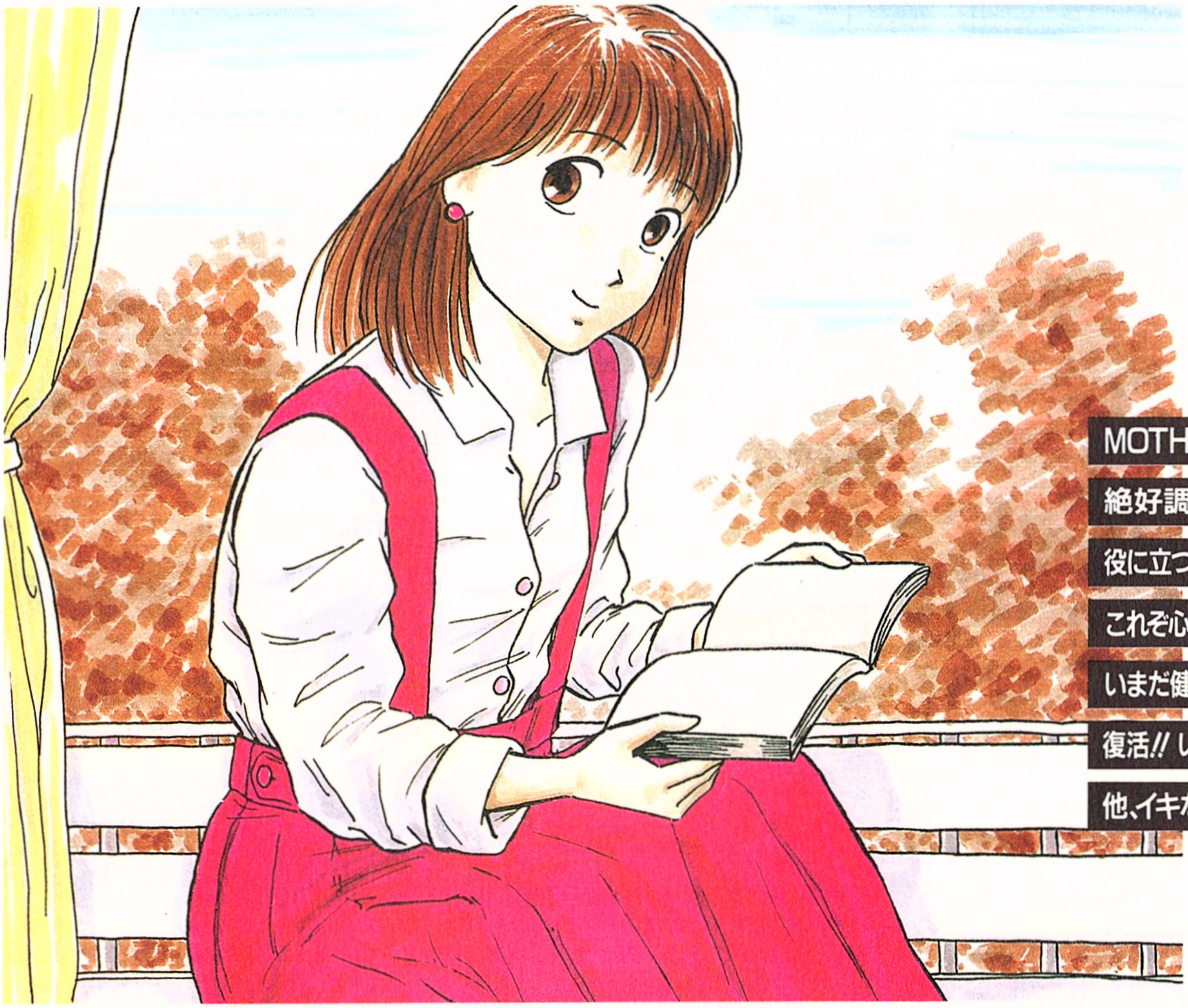
1つ1つのソフトを、発売日などの制約にあまりしばられず、できるだけキッチリ作っていきたいとのこと。これまで以上に、少数精鋭といった方向に向かいそうな気配だ。また、PCエン

HIPPON　HIPPON

BUG-BOY CLUB

味にこだわる企画ページ！ 情報とお笑い満載のBBC!!

やぁみんな、BBCだよん。いつもよりず〜〜〜っとうしろの方にあるから、なくなっちゃったと思ったでしょ？　心配した？　今、HIPPONはどんどん新しくなってるよね。BBCも生まれ変わるかもしんないゾ。未来に期待しつつ、今回も始めるぜ!!



- MOTHER"イヴ"の大スクープ!!
- 絶好調PCエンジン!!
- 役に立つ!? FC流行語ウイザード！
- これぞ心髄、投稿写真ジャーナル！
- いまだ健在、紙コンアトランダム！
- 復活!! いくらなんでもいないだろ！
- 他、イキな企画がバッチリッ!!

Vol.20

MOTHER & ロボコップの



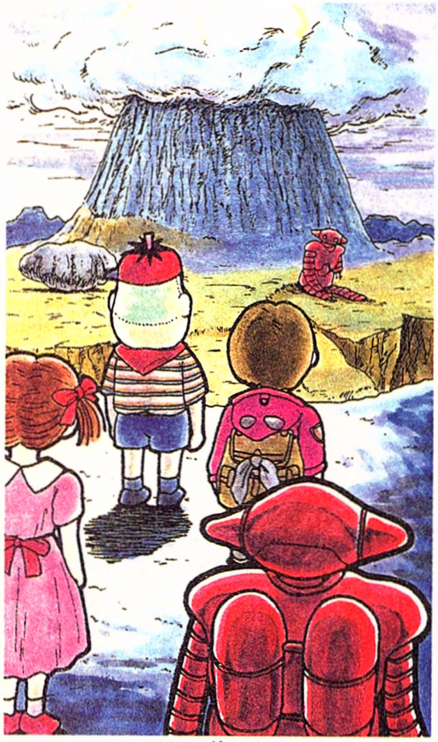
マカ不思議!? イヴが倒れてイヴ残る!!

ノミとシラミを使えば、R・7038XXもただのロボットに!

SOFT 5

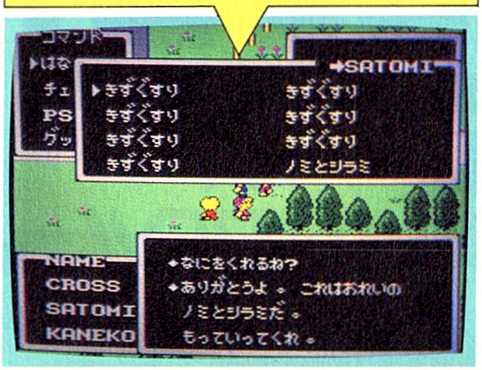
MOTHER

今号の大スクープだっ!! 報告してくれたのは、徳島県・大曲幸男特派員。『MOTHER』のゲーム終盤に登場するイヴが、なんと2体出てくるとのこと!! 1体は倒れ、もう1体はパーティーに残るという不可解な状況になってしまうのだが、イヴを連れて最後の敵までいくことも可能なのだ。ただし、テレポートするとイヴは消えちゃうぞ!

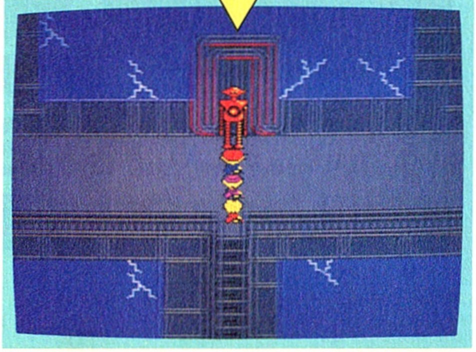


↗❶まず、レインディアの町にいるおじさんから、ノミとシラミを1人2つ以上もらおう。アイテムと交換だよ。
❷ホーリー・ローリー・マウンテンでイヴを仲間にする。
❸R・7038XXが現れたら、パーティー全員でノミとシラミを使おう。敵はロボットなのに、効果は抜群!
❹R・7038XXのオフェンスとディフェンスをゼロにしたら、オート操作にして約1時間待ってみよう。
❺すると、勝負がつかないまま戦闘が終了。イヴの残がいがあるのに、ちゃんとパーティーにもイヴがいるぞ!
❻倒れているイヴをチェックするとメロディーを聞ける

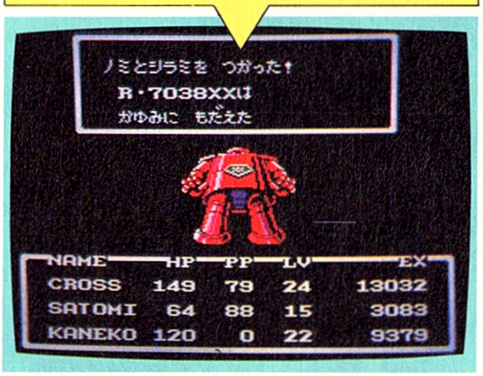
❶ノミとシラミをたくさんもらって



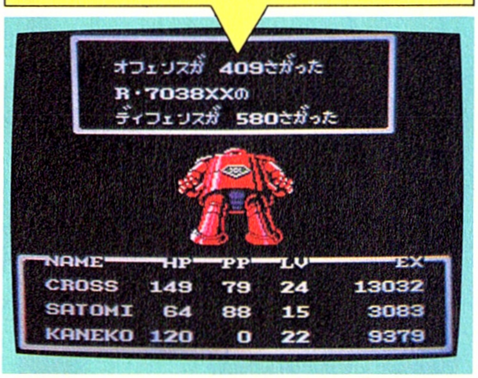
❷イヴを仲間にすれば怖いものナシ



❸R・7038XXにノミとシラミ



❹なぜか、かゆみにもだえるのだ!



❺おおっ!! イヴが倒れてイヴ残る



❻倒れたイヴからメロディーが…!!



★特ダネ賞にはソフト5本
すっごい特ダネ(技)にはソフト5本をプレゼントしちゃう!!

★スクープ賞はソフト3本
なかなかスルドいスクープ(技)にはソフト3本プレゼント!!

★ニュース賞はソフト2本
使えるニュース(技)を送ってくれた特派員にはソフト2本!!

★努力賞にはソフト1本
なさけなくても使えるネタ(技)には努力賞でソフト1本ね!!

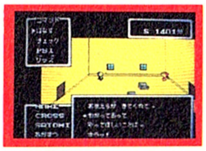
★おまぬけ賞は特製バッジ



おまぬけなネタ(技)を送ってくれた特派員には特製バッジ!!

大スクープ！

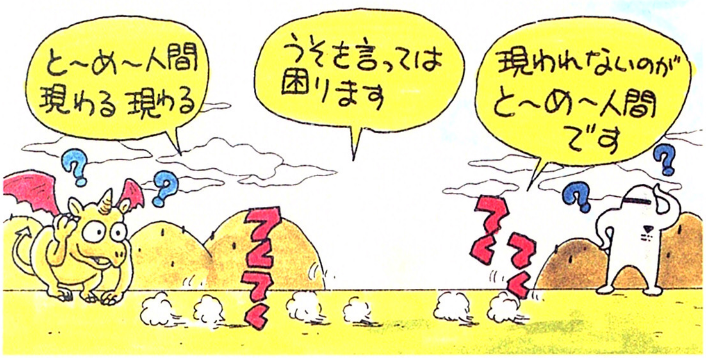
全国の特派員から送られてきたハガキを厳選。今回も超特ダネ満載でLet's Go！



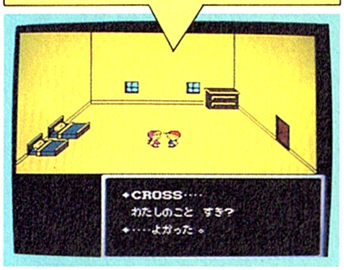
パーティー幽体離脱!? ノミとシラミ攻撃その2

SOFT 3 MOTHER

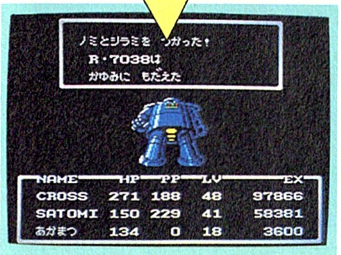
宮城県・奥井宏特派員からノミとシラミを使った別の情報が届いたゾ！ ホーリー・ローリー・マウンテンの山小屋に現れるR・7038との戦闘後に、パーティー全員が透明になってしまうというのだ。しかし、透明とはいっても、フィールド上を歩くとちゃんと敵が出てくる。もちろん、敵にやられちゃうコトだって あるぞ！ 画面だけがスクロールする、このフシギな感覚をゼヒ味わってくれ!!



❶楽しいダンスのあとに



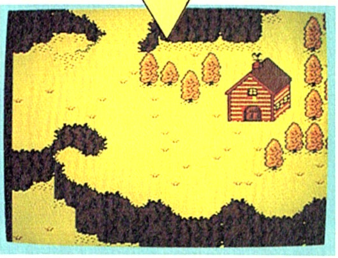
❷ノミとシラミ攻撃だ！



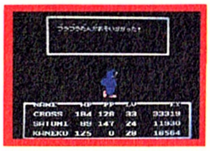
❸誰に話しかけてるの!?



❹誰もいないこの世界…



↑R・7038が現れたら、左ページのやり方と同様にノミとシラミを使って敵のOFとDFをゼロに。オートにして約1時間待つと、透明のパーティーが…!!

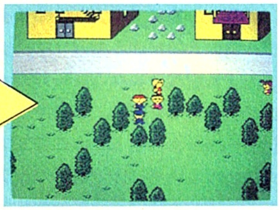


BB団でレベル上げ！ レベル99もラクチン

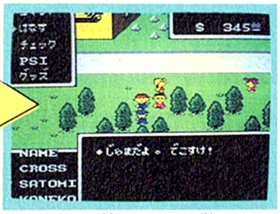
SOFT 2 MOTHER

鹿児島県・海老沢明特派員宅で、『MOTHER』のラクラクレベルアップ法が見つかった。条件は、BB団のボスを仲間にしていないこと。あとは、なるべく強い武器を持ったほうがイイ。“さいこうのバット”が最高だね。BB団を一撃で倒せるくらいがベストだ。

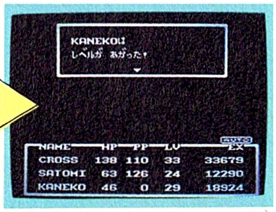
❶この位置で…



❷戦え、戦え!!



❸LVアップだ



↑バレンタインの町にいるBB団を❶の位置に立たせる。あとはひたすらAボタンを押してればイイ。ジョイカードがあると便利だね。レベルの最高値は99なのだ！



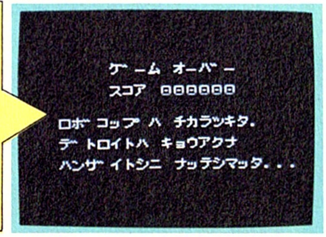
何度でもコンティニュー エンディング近し!?

SOFT 1 ロボコップ

『ロボコップ』の映画を8回見たという神奈川県・大友剛史特派員からの情報だ。3回までしかできないと思っていたコンティニューが、なんと無限にできちゃうというのだ。オレはアクションが苦手だから…なんていう人も大丈夫。

ⅠコンのAボタン、Bボタン、セレクト、スタートを同時に押す

❶コマンド入力！



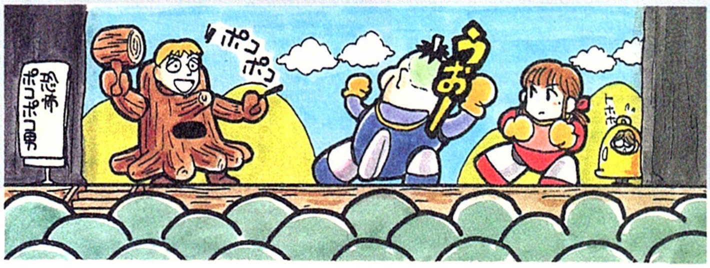
❷また続きから!!



↖善戦むなしく、3回コンティニューを使ってしまったら、ゲームオーバー画面で上のコマンドを入力しよう。タイトル画面に戻るので、再びコンティニュー。死んだらまたコマンド入力だ

次号のお題 ツインビー3

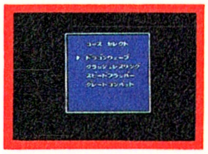
楽しさピクピク、ポコポコ大魔王の『ツインビー3』が次号のお題。OH MY GOD！ と驚きもんの特ダネ&おまぬけをびしばし送ってくれっ!!



練習モード発見！
コースも選べちゃう

SOFT 3

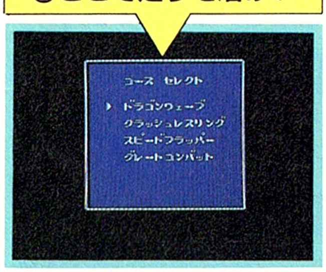
レーサーミニ四駆



❶コマンド入力！



❷ここで走りを磨け！



全国250万人のミニ四駆ファンのみなさまにウレシイ特ダネ！　岡山県の有井真一くんからの情報によると、なんと『レーサーミニ四駆』にレースだけを楽しめる練習モードがあったのだ。いやあ、よくぞ見つけてくれた有井くん！　あっぱれ！　この練習モードは、ドラゴンウェーブ、クラッシュレスリング、スピードフラッパー、グレートコンバットの４種類のコースが選べて、シカァ〜モ！（クレアラシルのＣＭ調）パーツが全て揃ってるから、自分の好きなようにセッティングして楽しむことができるのだ。レースだけをエンジョイしたい人にはもってこいだぞ!!

タイトル画面中に、Ａボタン、✚ボタン上、左、Ｂボタン、✚ボタン下、右を入力して、スタートを押す。

↑練習モードだけど、レース終了後にはちゃんと表彰式もあるから、勝てばけっこうウレシイぞ。ただ遊ぶのもいいけれど、できればこのモードを利用して、それぞれのコースに適した自分だけのセッティングを見つけ出そう！　そして栄光のＪＣへ!!

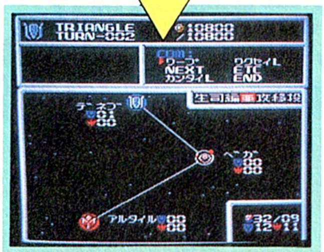
連続ワープOK！
一気に敵の星へ!!

SOFT 2

コズミック・ウォーズ

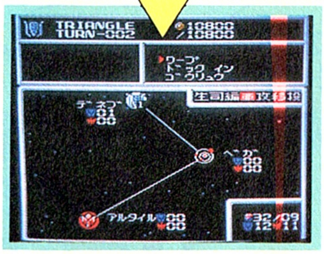


❶ワープスタート！

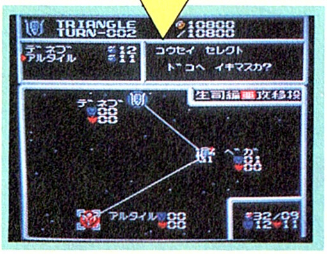


『そんなのありかよぉ!!』なんて敵の声が聞こえてきそうな特ダネが『コズミック・ウォーズ』で発見されたぞ。発見したのは愛知県の丸山五郎くんだ。でかしたぞ丸山くん！　さて、特ダネの内容だが、普通なら１ターンの中で艦隊がワープできるのは１回だけなんだけど、この情報によると何回もワープすることができるんだって！　これさえ知っとけばガンガン攻められる!!

❷１ターンではここまで



❸ところがドッコイショ！



↑よぉーし、連続ワープを行う！　総員、配置につけぇ〜!!　コマンド表のＥＮＤにカーソルを合わせてＡボタンをオン！　そしたらすばやくＢボタンで解除だ！　よぉ〜し、艦隊表に小さくあったＥＮＤが消えたぞ。これでまたワープが可能だ！

音楽たのもー!!
BGMセレクト発見

SOFT 1

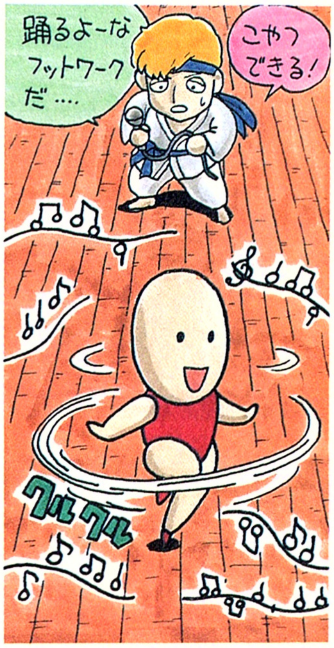
必殺道場破り



❶素敵な音楽をどおじょ



↙Ａボタンで効果音、Ｂボタンで音楽を選ぶことができる。おヒマな時にどおぞ！



特ダネの中ではおなじみの、ＢＧＭセレクトモードが今回も発見された！　発見者は東京都の特派員、ジェフ・トレーシーくんだ。さんきゅうジェフ！

ゲームをクリアしてしまったら、この音楽モードで、どれがどこの曲かを全部当てたヤツが道場主になり、ほかのヤツらは道場破りになって曲当ての勝負を挑む！　なんてこともできるぞ!!

タイトル画面で、Ａ、Ｂボタンを同時に押す

ババ、聞いてくれ！
BGMセレクト発見

SOFT 1

激闘プロレス!!　闘魂伝説



❶コマンド入力だっぽー



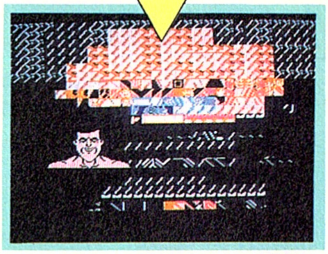
おおーっとぉ！　特ダネのライブステージに大技がさく裂!!　でたぁー！　またまた音楽セレクトモードだぁっ!!　この技を決めたのは、広島県の足利幸治だぁ！　おっとぉ、今の衝撃でレフリーのジョー井口がノビています!!

タイトル画面で、Ａ、Ｂボタンと✚ボタンの左上を押したまま、セレクトを押す。

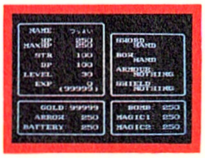
❷BGM聞けコノヤロ!!



❸聞かねえとバグるぞ！



↑では解説の山本鋼鉄さんに、やり方を説明していただきます。「まずタイトル画面でＡ、Ｂボタンと✚ボタンの左上を押す。そしてそのままセレクトをガッチリ押すんです。全部で63曲あるんですが、なぜか３Ｅの曲だけ画面がバグるんですよ」



"つっょい"名前発見

いきなりレベル30!!

ファリア

SOFT 1

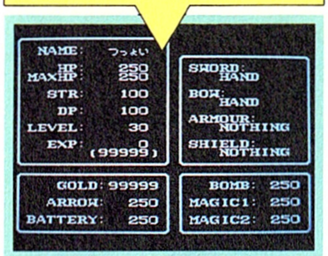
❶名前は"つっょい"と



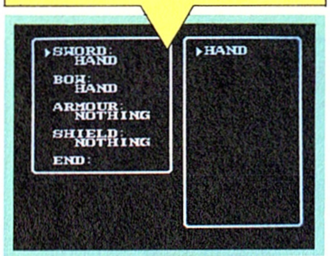
静岡県・MICHIAKI特派員からの情報だ。下の名前にするだけで、レベル30の戦士が登場するぞ!! アイテム類は持ってないから、スタート地点から進めるしかないけど、経験値稼ぎにイライラする必要がなくなったのだ!!

つっょい

❷ステータスもつっょい



❸おう、なんもないぞい



↑❶ゲームをはじめる。名前は"つっょい" ❷ゲームをはじめるなりステータスを見てみることにしませう。おぉ!? 経験値が0でレベル30でっかい? 金持ちなおかたですねェ。魔法もがんがん使えますぜ。❸でも何も持ってない。装備を強化しよう!!



いろんな音楽♪

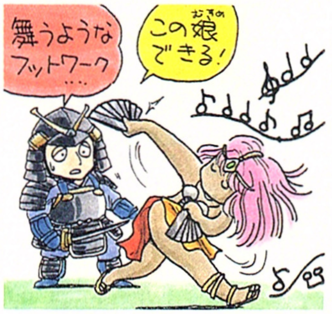
サウンドセレクトだ!!

武田信玄2

SOFT 1

❶スイッチオンのHOT・B



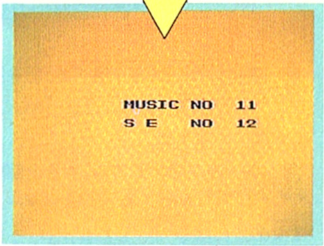


新潟県におすまいの、吉川俊一特派員からの情報だ。武田信玄2にもサウンドモードがあるということで、これは最近の流行かもしんないな。MUSICは全11曲。スタートボタンで数字を動かし、曲を指定したらAでスタートなわけだ。SEは全12音。セレクトボタンで数字をセレクト。Bでスタートね。ABボタンをペコペコたたいて遊んでくれるとうれしいな♡ という吉川特派員からのコメントだ。ハートはいかん、男がハートはいかんよ。せめてハートはぬりつぶしなさいよね♥

❷サウンドセレクトだよ



❸これで全曲きけるのだ



Ⅱコンの A B ボタンと✚ボタン右を押しっぱなし

✪スタート、セレクトを押しながらスイッチオン。❶の画面のとき、上のコマンドを入力。押しっぱなしにしてると❷の画面が



いきなりEND

エンディング見よう

スプラッターハウス

SOFT 1

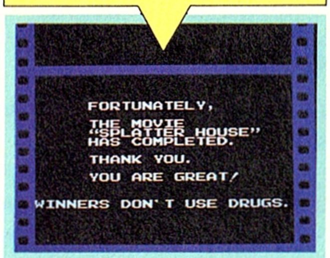
❶見なれたタイトル画面



広島県・小川昭特派員から、いきなしエンディングが見れるという情報だ。エンディングをストップさせたり、ふたたびエンディングを始めることもできるという話だゾ。これはユカイ♪

Ⅰコンの A ボタン、セレクト、✚ボタン上を押しながらリセット

❷これがエンディング♪



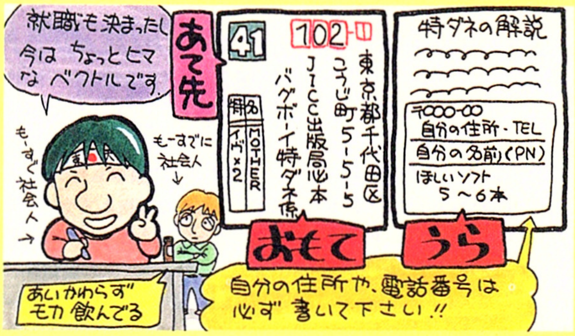
❸エンディング終わりー



↑❶はい、ここで右上方にあるコマンドを入力。❷画面が暗くなって、エンディングが始まるゾ。Ⅰコンの✚ボタン以外のボタンを押すと、スクロールが止まるからじっくり見てちょ。❸エンディング終る。スタートを押すとまたエンディングが見れる

特ダネ待ってるぜ!!

今まで8月だと思ってたら、もう10月かね。学生諸君は文化祭やらなんやらで、いそがしい季節だね。ま、そういそがしィいそがしィといわずに、いい情報教えてくれよ。社会人になるともっといそがしいぞ。そんなことはどーでもいい。スクープを待ってるぞっ!!



FAMICOM NEWS NETWORK FNN

よぉ、元気だったか!? 今回もとびきりイカした"お笑い"満載だぜ!!

スタイルへのこだわりが、笑いへのこだわりを目覚めさせた。繊細なエアロ・フォルムに身を包んだFNN。それは、まさにスーパー・プロポーション。セクシーな笑いをちらつかせ、読者を、ハガキを、誘惑する。

学習に役立つ七万六千語を収録!!

FC流行語ウィザード



アールエフしゅつりょく【RF出力】

(名)人見知りしないこと。どんなTVにも対応できる。「A君って——だからすぐ友達になれるよ」

京都府・かずひろ

シーワン【C1】

(名)①ファミコン付テレビ。②自分から友達を選べないやつ。仲間はずれ。「あいつ性格悪いから——なんだぜ」

愛知県・仏今

♨「より好みする奴」って意味もあるな。

スコア〈SCORE〉

(名)得点。野球、試験などにおける点数成績。「おい、おまえ今回のテストの——どうだった?」「いいに決まってんだろ」

東京都・芹沢多紀

♨まさに学校生活における必須用語だ。

IIコン

(名)友達のいない人には意味のないもの。無用の長物。=通信ケーブル。モデム。

熊本県・きんぐどらごん

ルカナン

(名・動スル)服を脱がすこと。「ねぇ、私の服——して♥」

ルカニ

(名・動スル)服を全部脱がすこと。「麻雀ゲームで女の子の服を——したぜ!!」

茨城県・いしたぁ

♨忍者は——しない方がいいゾ。すっ裸にしたとたん首ハネられるから。

ホイミスライム

(名・動スル)おべっかを使うこと。お世辞。「あいつ先生に——してるんだぜ」

神奈川県・響みかる

♨みんな——がうまいぜ。つい載せたくなっちまう。困ったもんだミン。

ふっかつのじゅもん【復活の呪文】

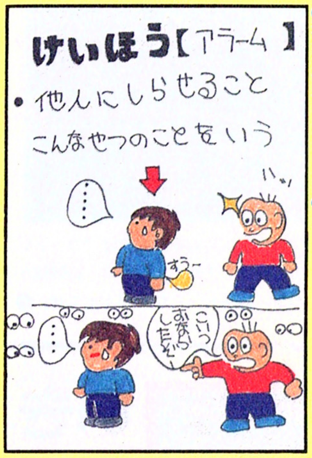
(名)役に立つがあわてて者にとっては逆に損をするということ。"あわてる乞食はもらいが少ない"の意。「ドラクエIIIとスケバン刑事IIIをまちがって買うなんて——だな」

愛媛県・すま

♨"じゅもんがちがいます"。あー懐し。



←三重県・勇武僧魔



←神奈川県・1UPきのこ

ベホマズン

(名・形動ダ)消費量が多いわりに、あまりうれしさを感じないこと。「あんなゲームを定価で買っても——だよ」

広島県・まっく

メガザル

(名)友達が困っているとき、自分の体を張ってまで、助けてあげられる親友。

神奈川県・かるなばる

♨大きいおサルさんのことかと思った。

ドラクエIV

(名)①つけあがってる野郎のこと。「あいつちょっと——だぜ」

東京都・青葉

②ちやほやされている人。アイドル。

静岡県・アドるーと

マリオ【真理夫】

(名)キノコやフラワーなど、たいしたものを食べていないのに太ってしまう体質の人。

東京都・樹羅由紀



←東京都・SWAT

ひっぽん〈HIPPON〉

(名)安くて、内容がよく、色がよいもののこと。「このさしみ——だね」

三重県・ドラゴン喰エスト

♨本気で言ってんだよな。まさか、ホイミスライムじゃないよな。なら許す。ゲーム用語じゃないけど採用しちゃう。

今号のキキチガイ

SUPPLY➡侍

友人「おい! SUPPLYってどういう意味だ?」 私「昔、刀持って歩いてた人だよ」 友人「………」

愛知県・やまおさ

♨ちがうよ。SUPPLYって、さまよい歩く人のことだろ。あ、そりゃ「さすらい」か。

Lor金子:やっと"?かたな"が手に入った。気がついたらレベルが32になってた。まいったぜ。でもこれで気がすんだ。いつIIIが発売されてもOKさ。はやくやりてぇよォ!

すこし先をみつめたお笑いです!

投稿写真ジャーナル



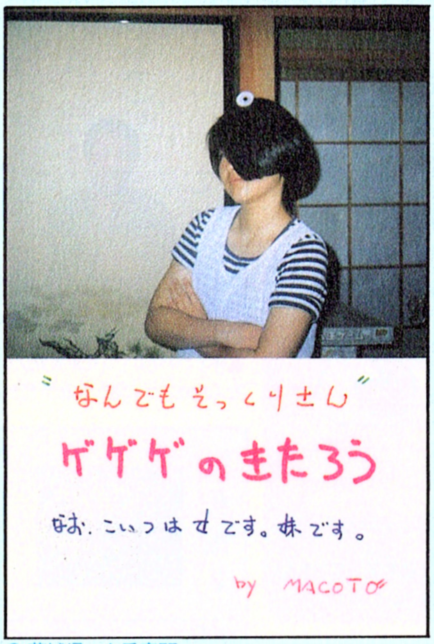
恐怖の青い足



茨城県・サクセス

ご苦労さま。ネタ作りのためとはいえ、足を青くしてもらって。ところで、足、太いんですね。

なんでもそっくりさん



茨城県・夕香真琴

ほんとだぁ〜、そっくりっ! でも、頭に目玉おやじがいなければ、本当にブキミな金子の方が似ているよ。

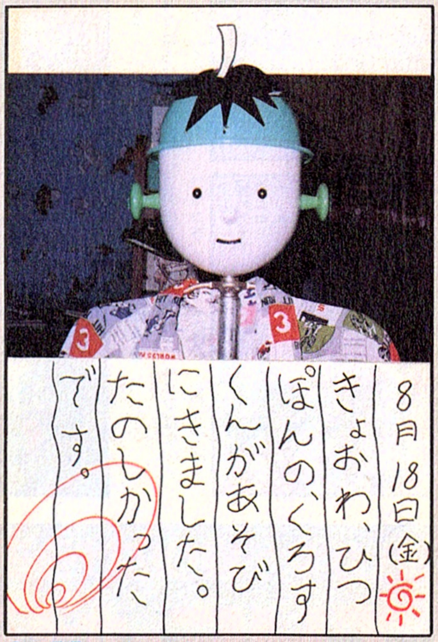
恐怖のへんなもの

京都府・WALK



よくやったぞっ! しかし、フラミンゴに変装すればもう少し近づけたかも…。また今度、挑戦してほしい!

カワイイそっくりさん



三重県・つぢゆうき

ボクもたのしかったです。また今度、あそびにいきたいとおもいます。そのときはよろしくおねがいします。

旅先で見つけたへんなおっさん



千葉県・なびき

誰も買わないよこんな中古品。しかし、このおっさん…知らぬが仏。

ビッグでへんなやつ



愛知県・デトロイト

つーことは、キミが住んでる家ってのは、富士山ぐらい大きいってことだね。こりゃ、すごいや。アッハッハッ!

恐怖の海水浴



愛知県・勇者りぼん

オイオイ、マジかいなぁ。もしかして、きみ男の子!?

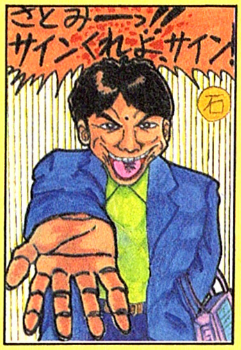
今号のキキチガイ **サバンナ➡触んな** A「この車、なんていうの?」 B「触んな!」 A「名前聞いただけじゃないかっ!!」 東京都・船津歩

あるある、オイラも他人のベンツをみてただけなのに、おっかない兄さんに「サバンナッ!!」て怒鳴られた。

プッチンくろす:オイラはきめたぞ! 何がどうなろうと、今月中にあこがれのマイカーを買うんだ!! ミニカーじゃないぞ! それにはまず、お金をためなきゃいかんな。

い〜からハガキを出してみそ
紙コン アトランダム





神奈川県・ミーハー石井

こんなもんでよければいくらでもどうぞ。オマケに、ガムでも嚙んでもらうかい?



東京都・Factory

ちなみにオイラのワープロで変換すると、意志の中にいる、ときたもんだ。トホホ…。



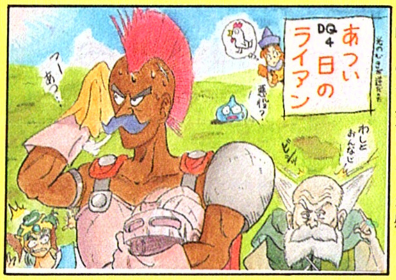
愛媛県・CAR—2

ハガキが載ると、FNNはもっと楽しい。こんどの必本は買い、だ。なんてね。



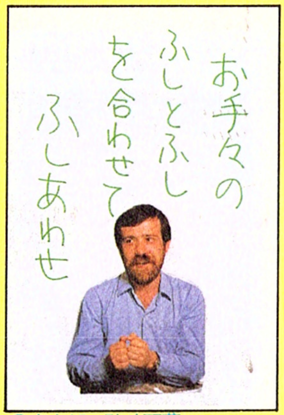
神奈川県・かるなばる

扉を開けた瞬間にお茶でも飲んでたら、思わずスリッパでひっぱたきたくなるよな。



三重県・勇武僧魔

ライアンの秘密が今明らかに! 日曜日のホコ天にいそうな感じ。



東京都・酸斗配夢

ギャハハハハ、こりゃオカシイや。なんかホントに言ってそうだもん。



埼玉県・野安ゆきを

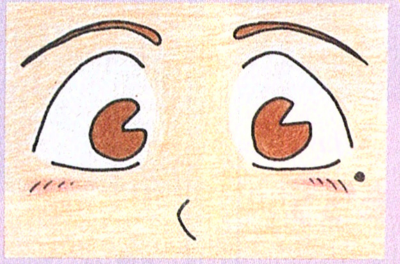
これほどショッキングなセリフはない! コラコラ、ドラクエⅣのことだってば!!



東京都・船津歩

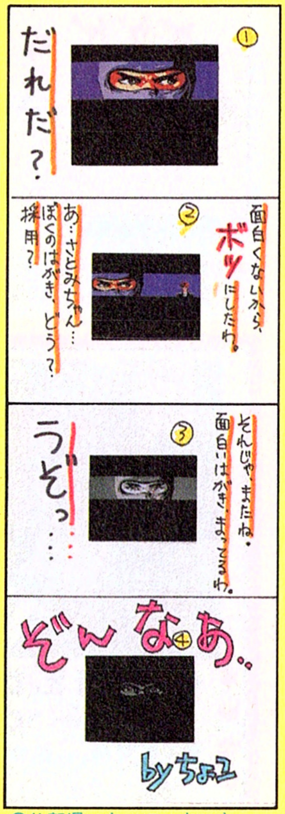
最近レパートリーが増えてないんだよな。「歩いていこう」も飽きちゃったし。

必本かばあガール



岐阜県・あると

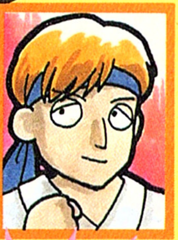
だからぁ、さとみちゃんじゃ色気なくてつまん…なくないから、イスを投げるのはやめてね。



佐賀県・ちょこ・れいと

さとみちゃんのゴメンナサイ攻撃。ひょっとしてこの忍者は内山利光か。

ハガキが繰り広げる妥協なき戦い
THE・対決ダイジェスト



ぼく VS 借金

〈判定〉ふみ倒してぼくの勝ち。

静岡県・平成京

てやんでい! 借金は男の甲斐性よっ!! 江戸っ子は宵越しの銭は持たねぇんでい。と、強気なオイラ。

今月のメインエベント

テトリス VS 倉庫番

〈判定〉押し出して倉庫番の勝ち

三重県・風来坊

同じネタで5通もハガキがきてやんの。しようがないから、いちばん先に届いた人を掲載しちゃったよん。他の人はゴメンナサイ。

MOTHER VS ウィザードリィ

〈判定〉①後半でのシュートがきいて、ウィザードリィの勝ち。②スマッシュがどんどん決まり、MOTHERの勝ち。

埼玉県・野安ゆきお

お〜っと、異種格闘技戦ならぬ、異種球技戦だ! 場内は異様な熱気に包まれている!!

ビリヤード VS ゴルフ

〈判定〉突き落としでビリヤードの勝ち。

岐阜県・大洋ましりと

叩き落としてゴルフの勝ち、とも言えるから、引き分けってことになるのかな?

今号のキキチガイ おきている➡生きている

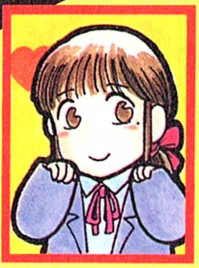
「ばーちゃんに電話しなきゃ」「もうおそいよ、おきてるかな?」「いくらなんでも、死んじゃいないでしょ」沖縄県・はやの

これじゃばーちゃんは、おちおち寝てもいられません。

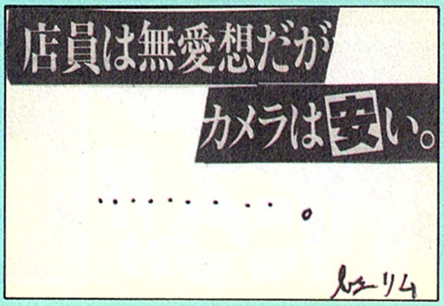
LOOSER・赤松:もうすぐ20+α回目の誕生日。いくら年をとったとしても、心はいつまでもピュアなままでいたいな。それにしても、ストーン・ローゼスはカッコいい。

やっぱり制服は冬服のがいいな♡

へんなもの発見伝

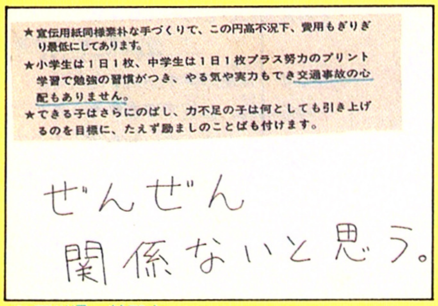


★★★ 優秀 ★★★



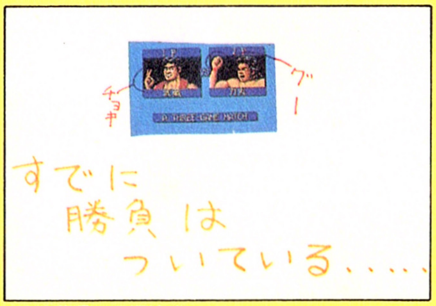
愛知県・リム

「いらっしゃいませ、ドラクエをおひとつ、ありがとうございます♡」とスマイルしなくてもいいんだけど、もちっと愛想がいいとうれしい店あるな。



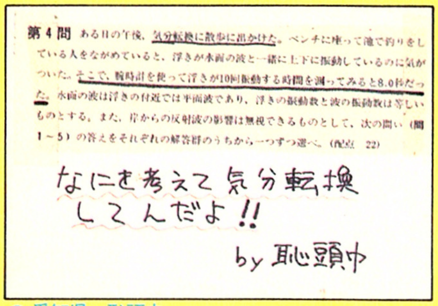
交通安全の学習プリントかなっ!?

石川県・鶴野充



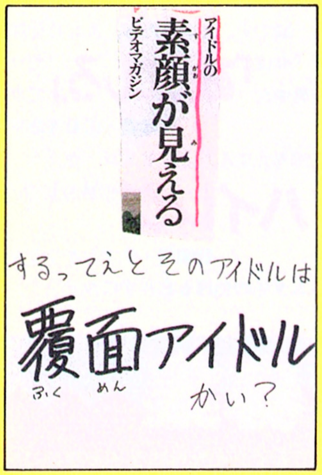
リアル版『サラダの国のトマト姫』

千葉県・長沼沙織

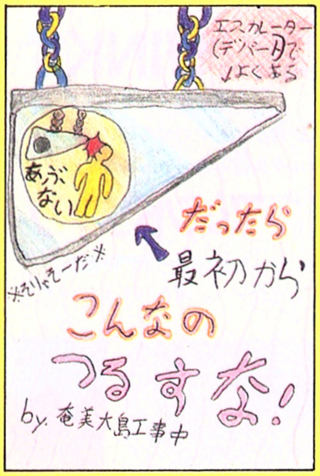


心配しなくても何も考えてないわよ。

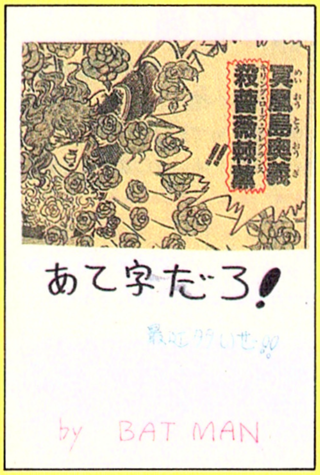
愛知県・恥頭巾



愛媛県・市草木優



秋田県・奄美大島工事中



静岡県・BATMAN



茨城県・広目天政宗

やめてよね、獣神ライガーじゃないの。さとみはグランゾートの方が好きだけど。

クリティカルヒット防止用だから、多少はイタイのガマンしてくれなきゃだわ。

薔薇ノ刺ト薫デ殺ス。中国語かな？ちゃんと中国語読みにしてくんなきゃ。

形が似てたんで、ちょっとばかしまちがっちゃったのね。どんまいだわ。

FC座右の銘

能あるメーカーはドラクエを避ける
広島県・まっく

すぐ変わる女心と発売日
東京都・SWAT

6匹になったら殺すアークデーモン
兵庫県・ラーズ

6階に入らずんば宝珠を得ず（ウィズII）
大阪府・FLACK

ドラゴラム唱えた後にゃもうおそし（はぐれメタル）
大阪府・田中恵

またしても冬の寒さに大行列（ドラクエIV）
三重県・ドラゴン喰エスト

今号のキキチガイ **感光紙➡缶コーヒー**

上司に感光紙をとって来いといわれたので、私は冷蔵庫を調べて缶コーヒーを持ってきた。今、その会社辞めてます（実話）。 広島県・タケヤス 上司の顔が見てみたかったなぁ。おまえ、信用なくしたろ。

さとみ：受験生のLEGENDちゃん。らぶりーなアンクレットをありがとう♡ 誕生日おめでとうのハガキくれた子もありがとねっ♡

♪人間なんてらーらららららーらー

いくらなんでもいないだろ!!



♨おう！おう！　このコーナー終わったと思ってただろ！　ハハハ、おもしれえのが集まれば復活するんだよん！



⬆福岡県・逢瀬あきら

★アドベンチャーゲームで部下などが「きっと○×です よ！」というと、**「そうともいえんぞう」**という山さんみたいな奴。

北海道・はぐれ和彦

♨そうそう、山さんていつも冷静でシブイんだよな。だからきっとピストルで撃たれても「ちょっと痛いぞう」なんて落ちついているんだろーな。

★水商売のことを**水道局**の仕事だと思ってるヤツ。

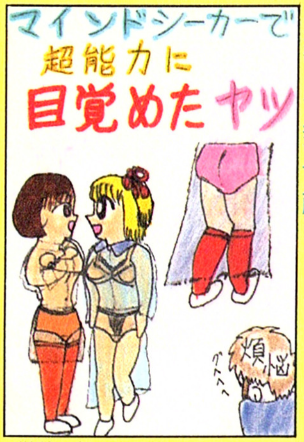
滋賀県・馬超孟起

♨よく見たら小指立てながら水道管のバルブとかしめてたりして……。

★載った者のために没になってくれる**フライングマン**な投稿者。

東京都・禎吉七番

♨載った奴はちゃんと墓たてろよ。



⬅和歌山県・痛いぜ!!豚P

★泥棒に入って、音をたててしまい、見つかりそうになるとウグイスの鳴きマネでその場をしのぐ**江戸家猫八**な奴。

兵庫県・はあくんだよ

♨ナツカシー！　えどやねこはち！　確かその息子が「小猫」だから、カルカンなんか出したら親子まっしぐら！

★無表情で、ラジオ体操をする**WINK**な奴。

東京都・ねりー・まーく

♨人が何かしゃべってる時に、となりでクルクル回るのもWINKな奴。

★つぶつぶ入り**マムシドリンク**

神奈川県・大門和彦日本一

♨まいった……。何もいえんわい！



⬆三重県・勇武僧魔

★**「ハガキ臭せえ！」**とみんなにいじめられる常連。

愛知県・山口寛憲

♨ぐす…常連もタイヘンなんだね…。

★検尿の時、お茶でごまかそうとしたが**茶柱**が立っていたため、すぐに先生にバレてしまったN君。

神奈川県・ミーハー石井

♨茶柱が立ってるのに痛いめにあうなんて、よっぽどついてないなN君！

★先生が「鋤」という字を間違えて、「鍬」と書いてたのでMちゃんが「先生、鋤です」といったら、まじめな顔で「今は授業中だ**「あとにしろ」**」て!!

茨城県・広目天政宗

♨何考えてんだよ、セ・ン・セ！

★**ハイレグ**の紙おむつ！

静岡県・テドンかつどん

♨ムダ毛の処理も忘れずにね！

プレゼント企画　ぜひ、載ってください

載ってるかぁーいっ！　つーことで、どうだい調子は？　今回も、気合いの入った投稿者にポイントをさずけようじゃあ～りませんか！

今号のポイントゲッターズ

★1位(3枚)　三重・勇武僧魔
……3P獲得

★2位(2枚)　茨城・広目天政宗
神奈川・かるなばる
東京・SWAT
三重・ドラゴン喰エスト
埼玉・野安ゆきお

★3位(1枚)　東京・船津歩
神奈川・ミーハー石井
広島・まっく
……2P獲得

茨城・いしたぁ
和歌山・痛いぜ!!　豚P
愛媛・CAR－2
東京・芹沢多紀
千葉・長沼沙織
その他1枚採用された者全員
……1P獲得

●今までの統計

★1位……11P
兵庫・はあくん

★2位……10P
静岡・ジョッカーアキラ

★3位……9P
神奈川・ミーハー石井
東京・SWAT

★4位……8P
群馬・キカイダー河野
埼玉・野安ゆきお

★5位……7P
静岡・平成京
滋賀・アブラハムIII
静岡・テドンかつどん
広島・まっく
東京・船津歩
三重・ドラゴン喰エスト

★6位……6P
北海道・ゆーきゃん
愛知・岡戸孝広
福岡・逢瀬あきら
三重・勇武僧魔
沖縄・はやの
茨城・サクセス
神奈川・かるなばる

★7位……5P
沖縄・なすか
茨城・広目天政宗
宮崎・ぷうかJrターボ
千葉・ひろ姫
東京・禎吉七番
愛媛・テトロイト

募集

みんな知ってる？　FNNのタイトルロゴの"模様"って、随時募集してるんだよ。でも沖縄のはやのさん以降、イキな作品がこないんだ。多分ムズかしんだと思うんだよね。そこで、ちょっとしたコツを教えてあげようと思う。だから、がんばって投稿しておくれよ。



Ultima



ウルティマ 聖者への道 完全必勝ガイドブック

ファミコン必勝本編集部・編／¥680(税込み)発売中

基本データ満載＋プレイヤー書き込み形式の
「プレイヤーズファイル」が攻略のきめ手！
難易度の高いこのゲームに、
この必勝本は手ばなせない！

コミック版ウルティマ クエスト オブ アバタール

田中夕子・作／¥900(税込み)／発売中



剣と魔法の究極世界
RPGの原点！
内なる邪心を打ち砕き
聖者への道を極めよ！
ウルティマのコミック化
快調第2弾！

コミック版ウルティマ エクソダスの恐怖

田中成治・作／¥906(税込み)／発売中



ゲームコミックの原点
となった記念すべき第1作
ウルティマの世界を
完全コミック化！

小説ウルティマ クエスト オブ アバタール



井上尚美・著／¥980(税込み)
発売中

クエスト・オブ・アバタール、聖者への道。
アバタールとは、人類のあらゆる徳を極め、愛と勇気、
そして真実の原理を知り、この世の公理を修めた聖者である。
しかし聖者を目指すためには、想像を絶する苦難を乗り越えなければならない……。ロードブリティッシュの呼びかけに応じた
8人の勇者の究極のパーティ、彼らが目指すは、聖者への道。

Wizardry

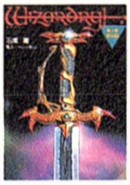


ウィザードリィのすべて

ベニー松山著／¥1200(税込み)／発売中

マップ、モンスターなど各種ゲームデータを
斬新、かつ科学的に編纂した待望の一冊！
圧倒的な情報量と、壮大なイメージ、
ウィザードリィは、この本でなければ解き明かされない！

コミック版ウィザードリィ


第1巻・邂逅編


第2巻・死闘編


第3巻・黎明編

石垣環・作
ベニー松山・協力
①②¥906(税込み)
③¥900(税込み)
発売中

迷宮のすべての謎がここに
明かされる！
すべてのウィザードリィ
マニアを興奮させて
全3巻ここに完結!!

小説ウィザードリィ

隣り合わせの灰と青春



ベニー松山・著／¥1010(税込み)／発売中

新世代が書いた新世代のためのコンピュータエンタテイメント。
コンピュータRPGの麻薬的興奮を活字で味わう。
主人公スカルダの思索と成長は筆者のそれであり、
ゲームキャラへの感情移入そのものである。

JICC出版局 書店にない場合は当社までお問い合わせ下さい☎03-234-4621

メガドライブクラブ

MEGA DRIVE CLUB

VOL.22　　文責：成沢大輔

今号のSPECIAL ISSUE

ランボーIII＆メガモデムの通信ゲームを探る



今回は1ページ増えて、合計4ページになった。それだけ情報があるのだよ。まず第1には今月発売の「ランボーIII」の簡単な攻略も含めた紹介から。このゲーム、単純だけどけっこうアツくさせるのだ。そして発売近い「メガモデム」に関する特集もあるぞ。これは要注目！

MDC Head Line

●11〜12月発売ソフトの発売日が決まる。注目の「TATSUJIN」は12月9日、「ゴールデンアックス」は12月23日。この2ヵ月間に発売される総タイトル数はセガが7作、サードパーティも7作の14作に及び次号で新作総まくり特集予定。

今月発売のメガドライブソフト

スーパーハイドライド
■10月6日発売　■アスミック　■¥7900(税抜き)

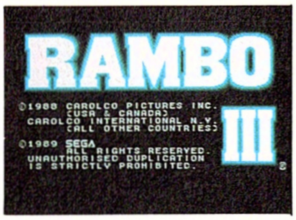
スーパーハングオン
■10月7日発売　■セガ　■¥6000(税抜き)

ランボーIII
■10月21日発売　■セガ　■¥5500(税抜き)

ランボーIII

■セガ
■10月21日発売
■¥5500(税抜き)

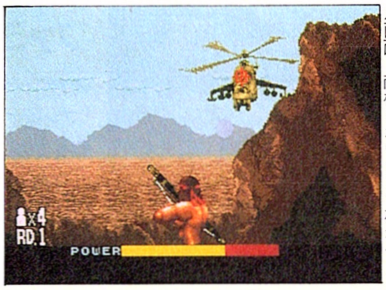
シルベスター・スタローン主演の肉体派アクション映画「ランボーIII・怒りのアフガン」に題を取ったアクションゲーム。上方俯瞰型のフィールドを駆け巡り、各ステージに設定された目的を達成すればクリアとなる。全6ステージ。



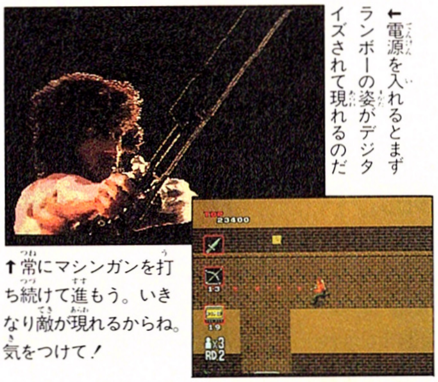
◆友情のもとに単身敵に挑む男の物語！

前号でも紹介した通り、全6ステージをクリアし、トラウトマン大佐を救出するのだが、奇数ステージ（1、3、5）と偶数ステージ（2、4、6）ではクリアするための条件が異なる。奇数ステージは敵アジトへ侵入し、3Dバトルでヘリコプターや戦車を破壊しなくてはならない。偶数ステージは各ステージに個有の指令（詳しくは右ページを見てちょ）を果たし、出口から脱出することが目的となるのだ。

奇数ステージ



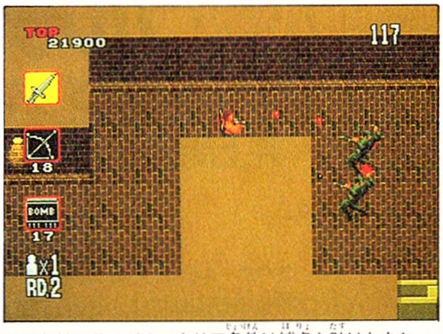
←フィールド部クリア後の3Dバトル画面。敵機をボウガンで破壊せよ



←電源を入れるとまずランボーの姿がデジタイズされて現れるのだ

↑常にマシンガンを打ち続けて進もう。いきなり敵が現れるからね。気をつけて！

偶数ステージ



↑これはステージ2。クリア条件は捕虜を助けたあと、制限時間内に出口から脱出することだ

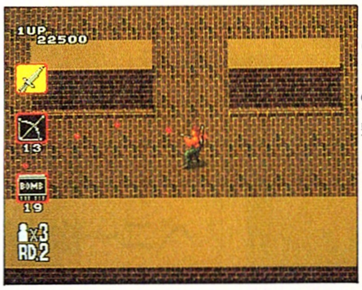
◆マシンガンと3つの特殊武器で戦うのだ

ランボーの武器はマシンガンとスペシャルウェポンの2系統ある。マシンガンは基本武器で、ボタンを押しっ放しにしていれば連射になる。敵兵は主にこれでやっつけよう。いかなる時も連射にしておこう。スペシャルウェポンは3種類。ボタンで切り換えて使うのだ。



→爆弾で敵をまとめて倒す

マシンガン



←フルオートのマシンガン。かなり気持ちよく戦える。弾切れ、なんてことはないので撃ちまくろう

スペシャルウェポン

ナイフ



接近戦用の武器。これで倒すと高い点数が得られる。でも危険も大きい。



ボウガン



弓矢の先に爆弾がついたもの。ボタンを押し放しにするとパワーが貯まる。



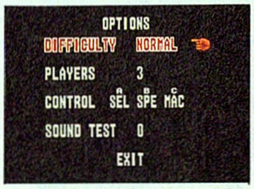
爆弾



時限爆弾だ。設置後カウントダウンし、0になると大爆発をする。



例によってのオプションモード!!

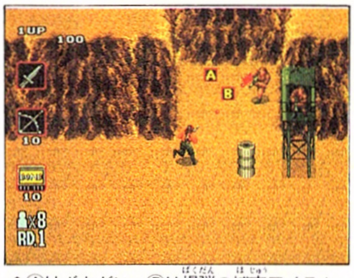


このゲームは隠しコマンドなしでオプションモードに入ることができる。その内容は毎度おなじみのものばかり。上段から説明すると……。「DIFFICULTY」は難易度。3段階にわかれている。「PLAYER」はプレイヤー数。1〜9人まで自由に設定できる。最初のうちは9人でもキツいぐらいかな。「CONTROL」は使用ボタンの切り換えだ。マシンガン、スペシャルウェポン使用、スペシャルウェポン切り換えのボタンの3つを自由に決められる。

トラウトマン大佐救出への道のり…全6ステージの任務を遂行せよ！

MISSION1 敵領土へ侵入せよ

フィールド部はごく短いが、攻撃はなかなか熾烈だ。スタートしてちょっと右へいけばトーチカがあり、これを破壊すればＯＫ。タワーは爆弾で破壊しよう。３Ｄバトルは岩のカゲに隠れ、敵の攻撃後、すかさず攻撃しまた岩へ。


↑Ⓐはボウガン、Ⓑは爆弾の補充アイテム

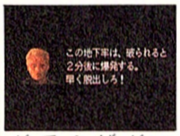

↑トーチカにむかってマシンガンを乱射！ 弾を撃ってくるのでよけながら攻撃しなきゃダメ


←相手の弾が着弾したらすかさず岩陰から出て照準を合わせ攻撃！

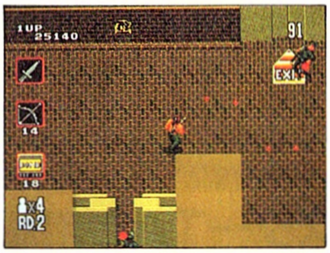
MISSION2 秘密工作員を救出せよ


→ゆっくりと進み、確実に敵を倒して探そう

入り組んだ建物の中に捕われた秘密工作員を助け出すのだが、中には牢屋が３ヵ所あり、その中のどこかに工作員はいる。でも１発で見つけることはできない。最初に回る２つの牢屋には工作員がいない。３つ目にいるのだ。救出すると120秒以内に出口から脱出しなくちゃならない。敵の数が救出前よりもグッと増えるので、確実に倒さないと道が開けないぞ。



↑１つ目、２つ目の牢屋の捕虜はこのメッセージを出す

↑救出成功！でもこれからが厳しいのだ


→右上に出口が見える。急げ！

MISSION3 武器格納庫へ侵入せよ

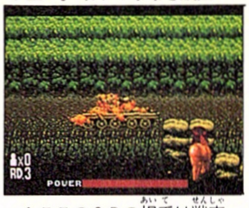
ステージ１と同様の地表→トーチカ破壊→３Ｄバトルのパターンだ。

地表の敵はブッシュ（やぶ）に迷彩した兵士やタワーからの攻撃がメイン。３連続タワーは的確に素早く爆弾を仕かけて切り抜けよう。トーチカは２基並んでいて、双方を破壊しないとクリアにならないのだ。ボウガンを連発しよう。

３Ｄバトルの相手は戦車だ。砲頭部にヒットチェックがある。戦い方は１と同じ。

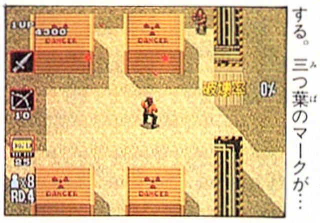

↑３つタワーが並ぶ。素早く爆弾を設置！


↑相手が置く爆弾やジープに注意して進まないと……

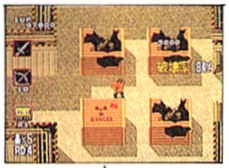

↑ここの３Ｄの相手は戦車。砲頭部に狙いを定めろ

MISSION4 すべての武器を破壊せよ

ステージが始まると画面の右側にこれまでにはなかった表示があるのが目につく。これは"破壊率"の表示で、各所にある弾薬やヘリコプターを１つ破壊するごとに4%ずつ上がっていく。100%になると出口を開くことができるようになるのだ。フィールドの形がステージ２よりも広く、複雑なので手間はかかるけど、ワケがわからなくなるほどじゃない。壁ごしにくる手榴弾と狭い通路に現れる敵に要注意。先を確認しながら進んでいこう。


←マシンガンで武器を破壊する。三つ葉のマークが…


↑左端の弾薬を壊すと連鎖的に爆発していく


↑84%まで上がった。あと一息で100%だ

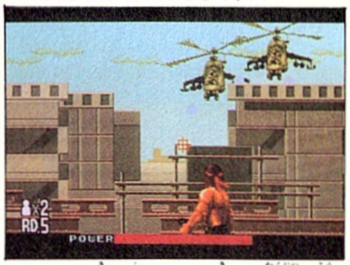

↑出口近くのヘリコプターを壊して完了。出口は左上

MISSION5 要塞へ侵入せよ


→戦車は無視。画面上をタイミングを見計らって駆けぬけろ

地上部での侵入パターンだが、攻撃は激烈！ ザコ兵士の数は多いし、戦車も登場してしまう。これが侮りがたい敵で、大砲を撃ってくるタイミングと砲頭の向きを考えて抜けていかないとアッサリやられてしまうだろう。爆弾で破壊することはできるが、やたらと手間がかかる。無視して兵士と大砲に気をつけつつ先を急げ！

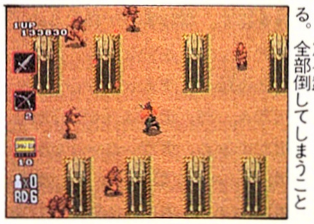

↑まず下から現れる兵士たちを倒せ。残しておくと囲まれて面倒なことになる

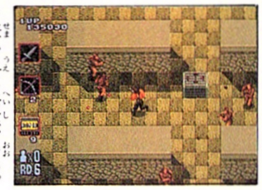

↑ヘリが２機に増えた。１機づつ確実に攻撃してやっつけよう

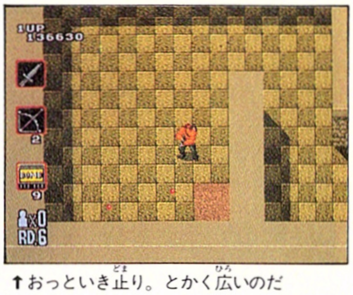
MISSION6 トラウトマン大佐を救出せよ

ラストステージはなんとコンティニューが効かない。ここでやられてしまってはすべておしまいなのだ。まずその点を念頭に置いてプレイしよう。

ここは敵の攻撃よりフィールドの広さが敵だ。迷いやすいので、確実に進むことだけを考えて救出に挑め！


←四方八方から敵が出てくる。全部倒してしまうこと


→狭い上に兵士が多い。コンティニューできないので慎重に戦おう


↑おっといき止り。とかく広いのだ

メガドライブユーザーだけの新しいエンターテイメントだ

メガモデム初体験！

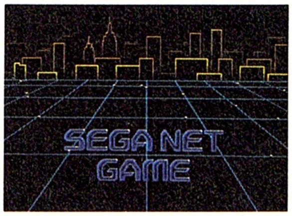
ついにメガモデムを使っての実験サービスが始まった。家庭用ゲームにとっての新しい歴史の第1歩を克明にレポートしよう！

◇ポストコンピュータ・アレックスとのアクセスに至るまで

モニタリング用にとセガから届けられたメガモデムの梱包を解き、早速メガドライブに接続してみた。このメガモデム、商品版にはマイクがつけられていてゲームプレイ中に通信している相手と会話できるのだが、今回送られてきたものは完成が間に合わなかったとのことでついていない。

接続を完了し、電源を入れる。

ワイヤーフレーム状のタイトル画面が現れた。いかにもネットワーク、という感じだ。

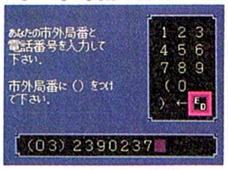


←タイトル画面。変にゴテゴテするよりもキレイ

スタートボタンを押すとメニュー画面に変わる。自分の電話番号と名前、ID（パスワード）を登録し、セガの通信センターの電話番号を登録する。これで順備は完了だ。



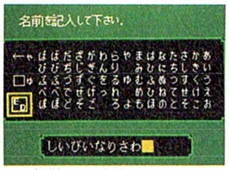
下準備をしておかなきゃならない



↑まず自分の電話番号を入力する。市外局番も入れる



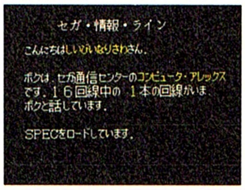
↑電話をかけるにはまずその番号の登録が必要だ



↑名前は12文字まで。この後にIDを入力する

いよいよ通信に入る。まずはSNN（セガネットニュース）にかけてみる。これはセガの最新情報や攻略情報などのニュース局だ。ホストコンピュータのアレックスからのメッセージ後、ダウンロード（メガドライブのRAMにデータを転送すること）が始まった。

通話できた！



←アクセス後、最初に出るメッセージがこれ

ダウンロード中



←現在ロード中。枠が点滅中の情報を見れる

やがてメニューが表示され、6つの項目が現れた。新作ソフトの案内や業務用新作の情報、ユーザーの投稿企画などだ。ダウンロードまでの所要時間は1分半ほど。区内なので電話代は10円で済む。ではいろいろ見て回ることにしよう。



↑ロード完了。どの情報も見れる

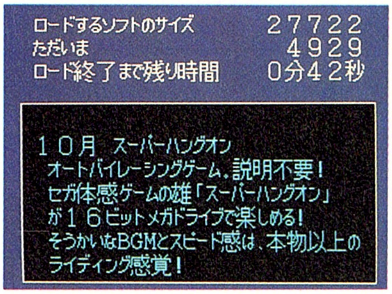


➡新作ソフトコーナー。こんな感じ

◇ピラミッドマジックとファンタシースターTAが用意されているはず…

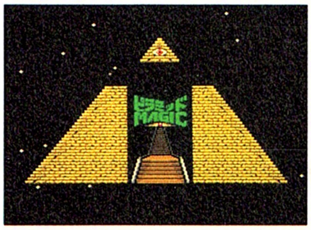
SNNを一通りチェックし、お待ちかねのゲームのほうに目を移す。電話番号が異なるのでかけ直しだ。

再びアレックスとつながる。見ると用意されているゲームは2種類。「ピラミッドマジック」と「ファンタシースターTA」だ。まずは「ピラミッドマジック」の方を呼び出してみる。ダウンロードに4分ほどかかるので、その間、新作情報（時間によっては英会話のレッスン）が流れる。終了。さあゲーム開始だ。でも……。



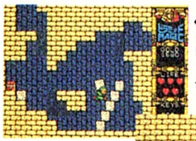
←ゲームのロード中は、新作情報などが流れる。右上はソフトの容量。大きいほどロードに時間がかかる

ピラミッドマジック



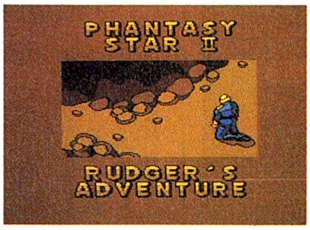
面クリア型のパズルゲーム。画面内にある石を利用して出口を目指し、ピラミッドの奥に眠るお姫様を探し出しにいく。

ああしかし、この実験の時点ではまだ未完成。10月中旬過ぎに完成の予定。


←石をつみ上げて出口へと向かう主人公。これはハマるよ


➡右上からスタートし、左上の出口へいく。さて、どうする？

ファンタシースターTA



「TA」とはテキストアドベンチャー、つまり文字を読ませるタイプのアドベンチャーゲームだ。「ファンタシースターII」の登場人物を題材に取ったAVGだ。これも全然できていなかったが、サービス開始後、月イチ位の割合でシリーズ化していくそうだ。



↑画面はほとんど変化しない。メッセージが流れるのみだ

◘サン電子とのアクセス…TELTELスタジアムとTELTELまあじゃん

セガからダウンロードされるゲームはまだいずれも未完成なので、雰囲気程度のことしかわからないが、それでも電話の向こうから送られてくるゲームってのはどんなものかはつかめた。

しかし、それだけじゃこうしてメガモデムの特集を2ページ取った意義が薄れる。という考えから、ここでサン電子とのアクセスによる「TELTELスタジアム」のプレイをしてみることにした。この「TELTELスタジアム」についての詳しいプレイ内容に関しては特集の方に譲るとして、ここでは編集部対サン電子の雰囲気を簡単に説明する。やはり盛り上がりがちがう。取材の場での対戦と、ホームグラウンドに戻ってとでは対抗意識に大きな差が出る。会話つき自宅対自宅だったらさらに……。



←テルモードかテレフォンを選択する



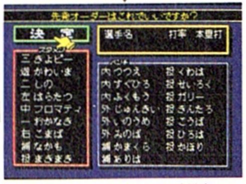
←これはテレフォンの場合。相手に電話する



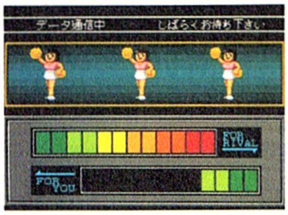
←コール中。つながるまでしばしお待ちを！



←つながったらチームのセレクトをする



←先発メンバーの入れ換え。終わったら決定

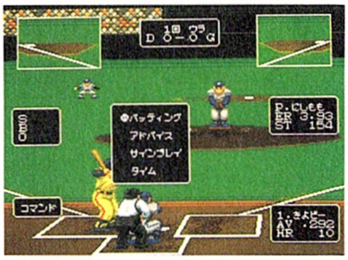


←メンバーのデータを送信。これが終わればいよいよゲームスタートとなる。待ち遠しいのだ

▶TELTELスタジアム

■サン電子■10月発売■¥5800(税抜き)

「TELTELスタジアム」はコマンド入力タイプの野球ゲームだ。アクションシーンは一切なく、すべて選手に対する指示をコマンド入力することによりゲームは進行する。右の写真にあるように、攻撃側はバッターやランナーに対して指示を出し、守備側はピッチャーや野手に対して指示を出す。そのため勝負を分けるのは読み、ということになり、戦略性が極めて高い。ファミスタ型野球ゲームにない楽しさが感じられるのだ。ただし、試合時間は少々長くなる。



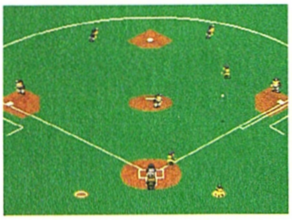
攻撃側

基本コマンドは4つ。この下に各種コマンドがぶら下がっているのだ。何もしないとストライクヒッティングで普通のバッティングを行なうのだ。



守備側

守備側もやはり4つの基本コマンドに各種コマンドがぶらさがっている。でも内容的には攻撃側よりも複雑だし、何もせずにピッチングするのも危険だ。



←ライト前へクリーンヒット。ランナーがどこまで走るかはアドバイス次第

対コンピュータを戦った自分のチームを通信対戦に使うこともできる。もちろんそのほうがコンピュータと戦うより面白いのはいうまでもない。

▶TELTELまあじゃん

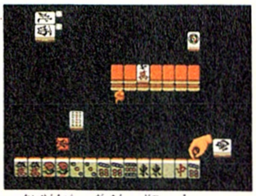
■サン電子■10月発売■¥6500(税抜き)

オリジナルは「麻雀悟空」。ファミコンにも移植されたパソコンゲームのロングセラーだ。

内容は普通の4人打ち麻雀。それに通信機能を加えたものだ。「TELTELスタジアム」のような新しさはないけど、通信対戦ゲームのイメージはこちらのほうがピッタリかも知れない。

↓対戦相手は初級、中級、上級に合わせて能力の異なる雀士が数10人いる。多彩！





↑対戦中の画面は実に見やすい。コンピュータの思考も早く、通信じゃなくても充分楽しめる

MEGA DRIVER'S SALOON SPECIAL!

メガドライバーズサロン スペシャル

ユーザーの皆様に今だから問う！あなたはモデムで通信ゲームをしてみたいですか

モデムの未来をみんなで考えよう

ひとまず通信ゲームの初体験は無事終了した。いやあ、目出たいなあ。ゲームは確実に進化しているということを改めて認識させられたからね。

でもいくつか気になることもある。電話料金とか情報提供料などのお金のことやゲーム内容など、まだ不確定の要素も多く、楽観ばかりはしていられないのだ。うまくいけば相当面白いが失敗した時のリスクも大きい……。

そこでセガは今回の実験に関して、プレイしたユーザーにアンケートをつけてきた。その回答を元に発売時期やサービス開始後の指針を決めるためだ。私も当然、アンケートに答えたがふと考えた。読者のみなさんは通信のことをどう思っているかと。

という訳でぜひみなさんに問うてみたい。右の質問事項はセガのアンケートの中から抜粋したものだ。これらの重要な要素に対して、みなさんはどう思っているのかを聞かせてほしい。

集まった解答はこのコーナーで紹介するとともにセガにも報告することも考えている。

質問事項

Q1 ダウンロードタイプでどんなゲームがしたい？

Q2 個人同志の通信タイプでどんなゲームがしたい？

Q3 モデムの価格はいくら位が妥当と思いますか？

Q4 セガネットの会員になってサービスを受けたい？

Q5 情報提供料は会費制かアクセス回数制がいいか？

Q6 通話料金についてどう考えていますか？

Q7 プレイ時間はどのくらいまでなら許容できますか

Q1～7までの質問に対する意見とその理由をハガキに書いて送って下さい。その中から抽選で5名様に成沢大輔所有の業務用珍ゲームの写真を3枚セットにしてプレゼント。他ではまず見ることのできないものばかりだ。もちろん住所、氏名、年齢とメガドライブで好きなゲーム、メガドライブクラブに関する御意見、御感想もあわせて書いてきてくれるとありがたいね。

編集部の「メガドライブクラブ　モデムアンケート係」までお願いします。

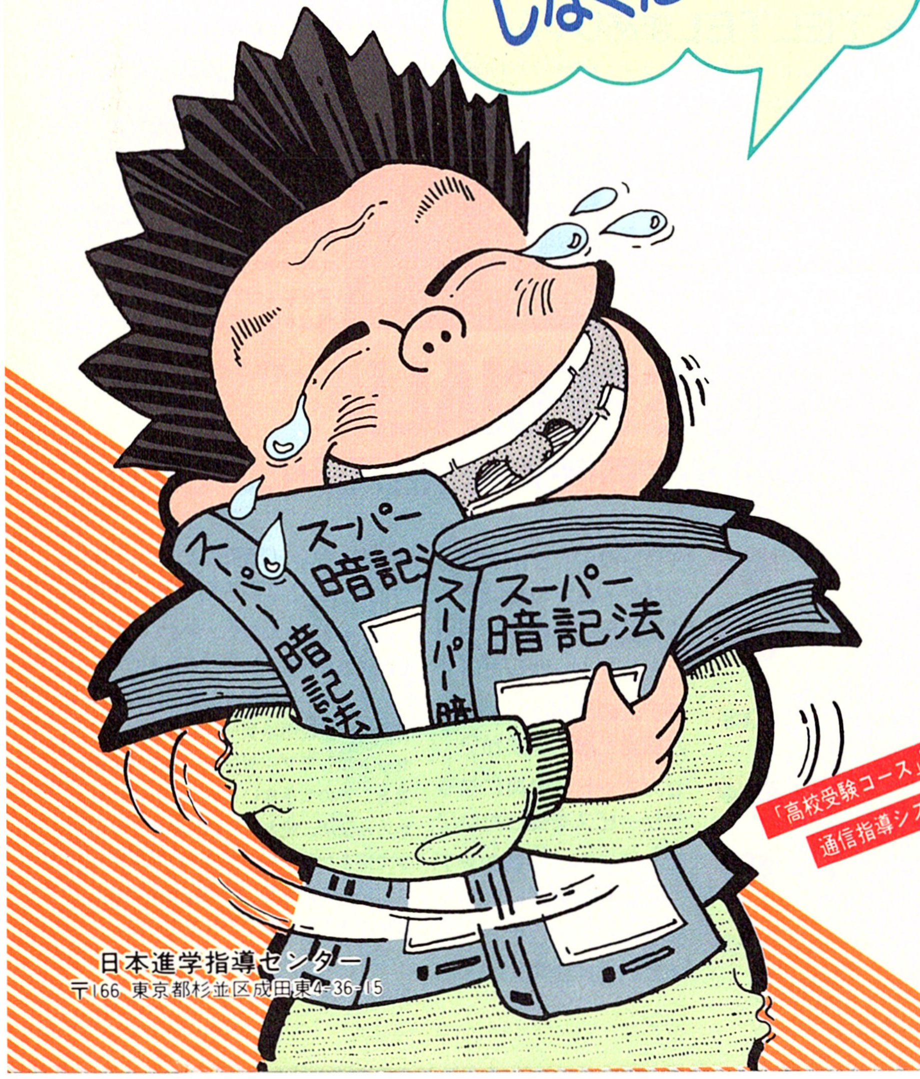
受験生が待っていた、驚異の合格テクニック誕生！

スーパー暗記法®

通信指導システム

ヤッター

もう受験勉強なんて
しなくたっていいんだ!!



「高校受験コース」「大学受験コース」が
通信指導システムで受けられる!!

超短時間にラクラク大量に覚えられる!!

たとえば

- 英単語なら１日で200個暗記！
- 世界史年表は10分で30項目！
- 漢字や理数の公式などは通学途中！
- 定期試験なら一夜づけで十分！
- 教材は出題傾向を課目別に分析。100%即入試に直結するものばかり!!

だから志望校に一発合格!!

「現在の受験は暗記で合否が決まります！
私の暗記テクニックのすべてを
教えましょう!!」

合格術の達人



監修　萩原雄二郎先生

独自の暗記法を駆使して昭和49年東大理III（医学部）に進学。東大在学中にあらゆる課目あらゆる試験で、ほとんどトップランクを維持し、卒業時に銀時計を授与される。（銀時計は最優秀卒業生のみに贈られるもの）

学力アップの秘密がいっぱい!!

今なら案内書を無料プレゼント

興味を持たれた方はハガキに下記のように書いて、今すぐポストへ。なお、「高校受験コース」と「大学受験コース」のどちらを希望するのか明記して下さい。

〒166
東京都杉並局
私書箱44号
日本進学指導センター
X297係
41円

「希望コース」
郵便番号・住所（フリカナ）
氏名（フリカナ）・年令
電話番号・学年

お急ぎの方はお電話で!!

☎03−318−6111

受付：朝・9時30分〜夜・8時（年中無休）

日本進学指導センター
〒166 東京都杉並区成田東4-36-15

コラムランド

column land



ILLUSTRATION／RISA IMAI

★inside column★

今号のお題

「お宅の人」

文/多部田俊雄

近頃「オタク」が世を騒がせている。今までの彼等は闇に潜み、滅多に世間様の目に触れることはなかった。まれに目撃されることはあっても、それは本当に希少なケースで、その実在数は目撃件数の30倍とまでいわれていたのだが、ここ数ヵ月の事件でその存在は全国くまなく知れわたってしまった。で、モノ好きの私は真夜中の討論会や女性週刊誌上でのマスコミの反応をつぶさに観察していたのだが、まったく、不勉強極まりないことに大半のマスコミは「オタク」と「マニア」を完璧に混同していた。これは仕事がら友人知人にマニアの多い私にとってエラく不愉快な出来事だったのだが、もうこの際、両者の違いをハッキリ区別しておきたい。まあ、学術的な見分け方とかオタク試験紙とかは当然ないのだけれど、固執主義者の中で次の条件に一つでも当てはまる人を「オタク」、そうでない人を「マニア」と呼んでいいと思う。

①同人誌をコ○ケで売ったことがある上に足が臭い。

②普段着がジャージの上に足が臭い。

③鼻毛が伸びていても気にならない上に足が臭い。

④会話すると不愉快になる上に足が臭い。

以上、ソレっぽい人がいたら近寄らないに越したことはないだろう。そうそう、逆に彼等を集め、その超固執的性格を利用して世界征服を狙うのなら話は別。当然ヒトカドではないモノを持っているだろうから、悪用されたら恐ろしいものがある。「ラムちゃん等身大フィギュアロボによる世界征服計画」とか。うーむ……。怖いぞ。多分。

筆者紹介

NECアベニュー㈱でプロデューサーとしてゲーム開発を担当。S.38年6/28生まれ・A型・東京出身。趣味は〝夜遊び〟とか……？



快感●刺激●感情移入
この世の中のゲーム的なるもの
It's GAME TIME!!

お部屋の遊機械 第2回

たかがされど電話

CH数は無限、24時間楽しいDenwa!

電話回線はネットワークの迷宮だ。10桁程度の番号を入力するだけで、君は無限の広がりを持つこの大迷宮に自在に侵入できる。そこに待ち受けているものは、けっこうな冒険や驚くような宝物。いざっ、好奇心で武装して、旅立てば…。

コミュニケーション

電話はネットワークの王様だ。0から9までの数字を組み合わせた番号を順番に押すだけで、世界中の津々浦々とアクセスできる。しかも、電々公社からNTTへの移行とともに、電話は徹底したエンターテインメント路線をひた走っている。ユーザーサービスといえば、時報に天気予報、番号案内しかなかった頃から比べると、ほとんど気がふれたとしか思えないサービスシステムがこれでもかっ、とばかりに取り揃えられている。

たとえば何かと世間をにぎわせたかの「伝言ダイヤル」。(東京センタ・○＝メッセージ登録＃8300●＝メッセージ再生、追加録音＃8301／大阪センタ・○＃8302●＃8303／名古屋・○＃8304●＃8305) その利用法についてはあまりに有名かつ簡単なのでカットするが、完璧なる遊びのメディアとして定着してしまったことは間違いない。コミュニケートという電話が本来持っている機能を、マン・ツー・マンからオープンに開放しただけで、これほどの楽しみが味わえる。メディアの遊び方のお手本を示してくれるようなシステムだ。いわゆるパソコンのネットワークゲームと似ている。が、肉声によるメッセージのやりとりの方が迫力があると思う。世間の圧力にめげず、ずっと続けて欲しいもの……。

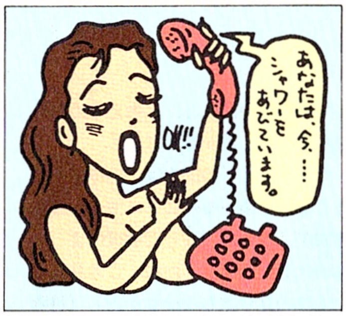
また、NTT最大のお笑い草ともいえるのが、1個の電話機から2本の受話器がのびるデュエットフォン。同時に3人で会話できて楽しいというのがウリだったが、今までこの公衆電話を2人でかけているシーンに出くわしたことがない。ガランと広い電話ボックスが妙に寂しげなシロモノだ。これも近頃の若い人向けのアイディアだったのだろうが、まったく意味がないような気がする。似たようなサービスで「トリオホン」というのがあって、自宅の電話でも、同時に3人で会話できるようになっている。いったい3人で電話をかけるという行為がどれだけ楽しいと思ったのだろう？ NTTの企画力をじっくりうたがってあげよう。

また、トリオホンの拡大版の「でんわ会議サービス」というのもある。メンバーの電話番号を予約登録しておけば、指定した日時に最大30ヵ所の電話で一斉に話ができるという恐ろしいサービスだ。これだったら、1ヵ所に集まらなくてもシナリオRPGくらい楽しめるだろう。ひょっとして何か面白い遊び方が考えられるかもしれない。でも、全員が一斉にしゃべり始めたとしたら……こわっ！(トリオホン／でんわ会議サービスに関しては、NTT支店、営業所へ問い合わせ)

テレフォンサービス

テレフォンサービスというのはなぜかもの悲しい。短いコール信号が途切れ、流れてくる無表情なテープ録音の声……。番号によってはノー天気なリカちゃんの声だったり、アイドルタレントのメッセージだったりするが、それでもこのもの悲しさはつきまとう。これは、おそらく電話という双方向のメディアでつながっているにもかかわらず、相手方が話しかけてくるふりをしながら一方的にしゃべりまくっているだけ、という事実にもとづいているのだろう。それでいうと、117の時報は聞いていて気持ちがいい。あくまでも機械である時計に近づこうとしているような、淡々としたお姉さんの発声がヘンに色っぽい。177の天気予報のおじさんのダミ声はカンベンしてもらいたいけど……。

で、そんな貧しいテレフォンサービス界にあって、ちょっと気が引かれるのが「テレホンアドベンチャー」だ。これは電話で楽しむテキストアドベンチャーゲーム。まず最初に指示された



番号に電話をかけると、ラジオドラマのようなストーリーを吹き込んだテープが流れている。で、最後のくだりが選択肢になっていて、それぞれ行き先の電話番号が指示されている。推理をはたらかせ、自分が選んだ選択肢の電話番号へ電話をかける。すると、続きのストーリー展開が聞ける。当然選択肢によって電話番号は異なっていて、そこで聞けるストーリーも違っている。正しく選択肢を選んでいけば、エンディングまでたどり着け、逆に間違った選択肢へどんどん進んでいけば、果てはゲームオーバーだ。

難度もシステムも非常に簡単で、ほとばしるチャレンジ精神でのめり込むっ、といったゲームではない。だけど、暇にあかせてついつい……やってしまうわけだ。

伝言ダイヤルを活用すれば、このシステムは自分で作ることができる。しかも、8時間でメッセージが消えてしまうというスリリングな設定を活かしたり、工夫しだいでかなり高度なゲーム性を持った、自作テレホンアドベンチャーが製作できそうだ。友達と組んでトライしてみるのも面白いだろう。ゴールは君の部屋の電話の番号、というのも良さそ……。（テレホンアドベンチャー・スケジュール「神童皆伝」第2話☎075・751・7700　10 31まで）

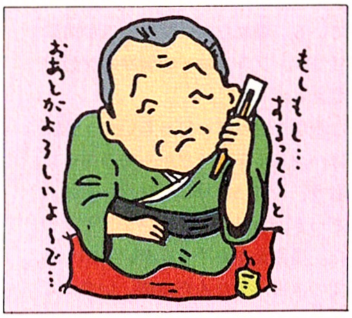
ハック！

遊びとしての電話を極めていくと、やはりここにたどりついてしまう。すなわちハッカーだ。電話の回線を利用し、様々なコンピュータに侵入し、勝手にデータをいただいたり、変更したりする。当然重要なデータになればなるほど厳しくプロテクトをかけてある。が、その厳しいプロテクトを破ったときの快感は、ゲームの謎解きなんかの比じゃない。なぜなら、これはれっきとした犯罪行為だから、スリリングなことこのうえない。絶対やっちゃいけません。面白いけど……。

また、コンピュータを使わなくても他人の電話に勝手に侵入し、盗聴してしまう……というテレフォン・ハックも、秘かに行われているらしい。要するに外部からでもパスワードさえ打ち込めば録音されたメッセージを聞き出せる留守番電話とか、同じようなシステムによって外部から部屋の様子がうかがえるルームモニター付き電話、といった多機能電話の裏をかいて、第3者がその多機能電話に侵入し、データをいただいてしまおうという手口。結局、パスワード（電話の場合、0～9の数字の組み合わせ）をどう破るか、ということなのだが、機種によって様様な特性があり、逆にそのことが情報さえ収集しておけばパスワード破りは比較的ラク、という状況を産み出しているらしい。

というわけで今回の下げです。まず電話で遊ぶにあたっての格言。「バカと電話は使いよう」

10年くらい前、電話回線の未来型といったうたいでCAPTAINシステムというシロモノが大々的にクローズアップされたことがある。これは、電話回線に画像情報をのせて、各家庭に提供しようという試み。現在でも細々と実在しているようだが、もうほとんど夢も希望もない世界だ。なぜか……？　あまりにも供給されるソフトが貧しかった、というのが第1の原因だと思う。今後さらにさらにコンピュータが普及することによって、電話回線は実に様々な、かつ大容量の情報を、流すようになってくる。しかも電話機そのものの機能もずいぶん向上していくだろう。にもかかわらず、このメディアの運命を左右するのはユーザーいかん。自分が遊ぶ、自分が使う、その観点を大切に！



電話だってゲームマシンだ！

電話機はどんどん進歩している。便利に、しかも楽しく。ほとんどエンターテインメント・ギア、といえるそんな電話機の中から、特にユニークなシロモノを特選してみた。お部屋に1台、遊んでやってください。



←NTT・タムタム￥19800　液晶画面にネコが1匹、時刻を表示しながら電話を待っている。通話中も30秒ごとに時間を知らせたり、長電話すると居眠りしたり……リトルコンピュータピープルの電話版



→現在のところもっとも優秀なコードレス電話。普通は通話を終えると親機に子機をもどさなくてはならないけど、これはその必要がない。だから、本当の意味でどこにでも持っていける電話。NTTコードレスホンCJ￥59800



↑御存知、ナムコが贈るお遊びテレホン。ボイスチェンジ機能で、通話中の自分の声を変えることができる。男声、女声を自在に使いわける、いろいろ使い途はありそう……。ナムコ・美声ホン￥22000

特選！テレフォンサービスリスト

ジェニーテレホン	☎03-604-1111	星占い(かに座)	☎03-664-9907
リカちゃん人形	☎03-604-2000	星占い(獅子座)	☎03-664-9908
サイバトロン	☎03-690-1110	星占い(乙女座)	☎03-664-9909
トランスホーマー	☎03-690-1111	星占い(天秤座)	☎03-664-9910
星占い(山羊座)	☎03-664-9901	星占い(さそり座)	☎03-664-9911
星占い(水瓶座)	☎03-664-9902	星占い(射手座)	☎03-664-9912
星占い(うお座)	☎03-664-9903	血液型による人間学(O型)	☎03-664-9913
星占い(牡羊座)	☎03-664-9904	血液型による人間学(A型)	☎03-664-9914
星占い(牡牛座)	☎03-664-9905	血液型による人間学(B型)	☎03-664-9915
星占い(双子座)	☎03-664-9906	血液型による人間学(AB型)	☎03-664-9916

ミニコミ・同人誌をFAXで送ってしまう！

NTTのサービスのひとつ、「Fネット」は、けっこう便利。これを利用すれば、一度に最大100ヵ所まで原稿を送信できる。たとえばミニコミ新聞を、100人の仲間に送りたいとする。そんなとき、このFネットを利用すれば、1ヵ所に原稿を送信するだけ。あとは勝手に、100ヵ所に向けて同時に原稿が送信されてしまう。夜間なら、なんとあて先を1000ヵ所までセットすることも可。料金も、月月の契約料が￥800、通信料が1通につき￥30～￥70と、割安です。くわしくは近くの電話局か、画像・電信事業部各支店☎0120－161011まで。

怪物博物館

(映画編)

THE MONSTER MUSEUM



連載⑰

禁断の惑星

by 北枕獲

人間の精神に潜む怪物の正体は？

今、ウチの事務所ではパソコンのＲＰＧを創っております。宇宙モノなんだけどね。笑っちゃうよーなスケジュールなんだぜ（たまには、締切を気にせず創りたいもんだ）。私は、モンスターのアイデアでひーひーいっとります。あー、早く夏休みが欲しい…。

で、今回はＳＦの名作から。

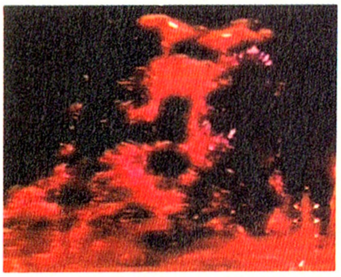
禁断の惑星
FORBIDDEN PLANET
監督：フレッド・マクロード・ウィルコックス　特撮：アービング・Ｇ・リース／ジョシュア・メドウ　出演：ウォルター・ピジョン／アン・フランシス／レスリー・ニールセン
1956年　アメリカ　98分
発売：ヘラルドポニー　15800円

20年前、惑星アルテア４で消息を断った探査船の調査に、調査隊が訪れた。20年前の生き残り、モービアス博士は着陸は危険だと訴えるが、宇宙船は着陸する。アルテア４には数十万年前に栄えたクレル人の遺跡があり、博士はクレルの遺産を研究していた。調査隊は博士を地球に連れ帰ろうとするが、博士は拒否する。そんな時、調査隊の１人が、見えない怪物に惨殺される。

こいつが〝イドの怪物〟だ。イドってのは、精神分析用語で精神の根底にある無意識過程の混沌とした心的エネルギーの源泉のこと。えーっと、フロイトによると（こらこら、古いなどといわないよーに）、人格は、イド、自我、超自我の３つで構成されてるんだ。簡単に説明（できるよーなモンじゃないけど、ホントは）するね。超自我は精神の発達過程で学習する社会的規範…良心の元ね。自我はイドから分化したモノで、本能的な欲求を、現実や良心の統制に従わせるもの…理性ってヤツだ。で、イドが本能的なモノ。例えば、気分がムシャクシャして、誰かをどつきたいと思うのがイド。そんなことをして、ケガをさせたら申し訳ないし、傷害で捕まるぞと思うのが超自我。２つを結びつけて、どついたら自分が損をするな、やめとこ、と考えるのが自我なワケだ。わかるかなぁ？

つまり、イドの怪物は、地球に帰りたくないとゆーモービアス博士の潜在意識が、クレルの遺した機械によって具現化したものなんだね。この見えない怪物の見せ方もなかなかだし（特撮自体は、比べものにならないけどね）、今見ても、十分鑑賞に耐える作品だ。

この映画には、もう１人（？）、どうしても紹介したいヤツがいるんで、次回に引いてしまうんだぜ！



電脳恐怖都市

ホラーは踊る

THE SHORT SHORT HORROR



連載㉝

雨の日

by 長谷川並一
（ホラーコラムニスト）

恋に破れた彼女の乗ったタクシーでは…。

雨が降っていた。

ワイパーが規則正しく弧を描いている。フロントガラスのむこう、夜の闇を照らすヘッドライトの光のなかに、女の姿が浮かびあがった。手を上げている。

青山墓地の前じゃないか、タクシーの運転手はそう思った。

女をちょっといき過ぎたあたりで車は停まった。後部座席の自動ドアを開ける。バックミラーに目をやると、女が小走りで駆けてくるのが映った。ずぶ濡れだ。傘を持ってない。

「すみません」消え入りそうな声で、女は後部座席に身をすべりこませた。

「傘、忘れちゃって。あの、シート、濡れちゃいますけど――」

「どこまで」タクシーの運転手はぶっきらぼうな声音で、女の話をさえぎった。車を急発進させる。女の体が、ガクッとうしろに引っ張られた。

「あの、目黒の駅まで……」なんて陰気な声なんだ、そういえば、運転手はふとある怪談話を思い出した。

やはり雨の日、深夜ひとりの女を拾ったタクシーの話だ。その女も傘を持っていなかった。乗せてしばらくいくうち、運転手がひょいとバックミラーを見あげると、女の姿がない。

あわてて車を停め、身をよじって後部座席をのぞきこむと、女は影も形もなく、シートがぐっしょり濡れているだけ……。

この女がその幽霊だったら、それこそお笑い草だ。タクシーの運転手は、口もとを歪めて薄笑いを浮かべた。

バックミラーに映る女は、うつむいたまま一生懸命ハンカチで長い髪をふいている。濡れた白いブラウスが肌に張りつき、ブラジャーの肩ひもが透けて見える。

なかなか色っぽいじゃないか、運転手はハンドルを切りながらそう思った。

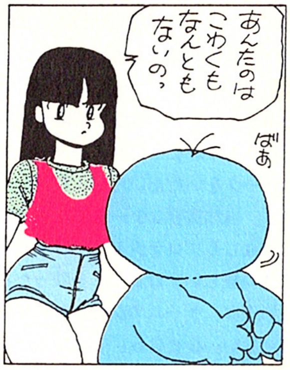
『もう、これっきりにしよう』あの人はさっき、ホテルのラウンジでそういった。奥さんやお子さんがいるのを承知でつきあってたんだもの、いつかこんな日がくるのは、心のどこかでは覚悟してた。でも、やっぱりひどい。そんなのってないわ。

タクシーの後部座席で、京子は唇を噛みしめていた。あんまりショックだったんで、傘も持たずに飛び出し……。

ひょっとしたら、あの人まだ、ラウンジであたしのこと待っててくれてるかも。引き返せば、間に合うかも……。

「運転手さん、あの」京子が顔を上げると、運転手がこっちを見て笑っていた。体はちゃんと前を向いている。

首だけが、真うしろを向いていた。



亀・松＆みその
ハードデイズナイト
A HARD DAYS NIGHT
連載⑨



趣味的日常

by 亀仙松ちゃん

秋だからって訳でもないがビートルズの話でも……。

井上編集長のたってのお願いということで（ウソ）、今回は残念ながらファミコン界のインサイドストーリーはお休み。あんまりヤバイことは書いていないつもりだったんだけど、どうしてどうして、圧力がかかってきたりして。

そんなこんなで今回は、私こと〝亀仙まっちゃんが、3度のカスミよりも（注ー仙人の大好物は、メシではなくカスミなのじゃ）大好きなのがＢＥＡＴＬＥＳネタを一発、ご披露しようじゃないかと思っとる。へへへ。

しかし、こんなネタ、読者の「鈴木正明」と「井上編集長」ぐらいしか喜ばない気がするけど、まあいいっか。

◆　◆　◆

この前深夜番組でファンの代表者や山川健一さん、ミュージシャンのユーヤさんとかが出てきて「ローリング・ストーンズ」大会を放送していた。あん時、「あなたのストーンズ歴は何年ですか？」とゆー始まり方をしていたので、ここは一発こいつポパクッてイントロダクションといたします。

わしは、だてに歳くっとるだけのことあり、ビートルズ歴は、半端じゃないぞ!!　なんせ、ビートルズが日本でデビューした1964年来のファンじゃからな。つまり、25年。いやはや、とんでもない。

初めて聞いた曲は、日本てのデビュー・シングル「抱きしめたい」。今でこそ、ビートルズのこの曲を聞いてもうるさくとも何でもないけど、ポップスと歌謡曲しかなかった時代だったから、死ぬほどうるさかったことを覚えてる。

今じゃビートルズより静かな音楽をポップスといい、それよりうるさい音楽をヘビメタと考えればいいくらいの規準となっているのにね。

ビートルズの初期の写真を見てもチーとも長髪じゃないんだけれど、当時はあれで、死ぬほど長かった、ワケ。今じゃ、あんなの短いほうだもの。

あの宮崎登場以来、アニメを見ると不良になると騒がれてる今日このごろだけど、わしらの時代は、ビートルズを聴くと不良になるとＰＴＡたちは息まいてたナー。アニメもそうだけど、そんなもん見て不良になったひにゃー、アアタ、日本中不良でいっぱいになってしまうじゃないか。

ま、そんなことどーでもいいのだけれど、話を前に進めることにしよう。

肝心のビートルズとの出会いは、その大昔、「ヒットパレード」っていうテレビ音楽番組でビートルズの曲を取り上げたことにはじまる。今でゆー、カバー・ソング、オンパレード（ふりーいい方だ）の番組で、「ヘルプ、きみーだけーにへ～エプ」などと洋楽をみんなわざわざ日本語に訳して、わけのわからん歌を歌ってた。

出演者は沢田研二の元嫁はんがいたザ・ピーナッツや少年隊の元祖みたいなスリーファンキーズなんてグループ。

そこで歌われていたのが、「抱きしめたい」だったワケだ。

これが、あまりにもエッチなタイトルなんで、思わず早熟なわしはファンになってしまったのだ。今考えると、「抱きしめたい」のどこがスケベだったのかヨーわからんけど、とにかく、「抱きしめたい」のタイトルは、ミョーにインビな響きを持ってた。

小学生時代はよかった、そんなことで興奮できたのだから、とても安上がり？で、健康的？

ちなみに、松本少年の年は仙人だからってメチャ年くってたわけじゃなく、人並みの小4だった。あたりまえか。

ファンになったきっかけは、この「抱きしめたい」のドーナツ盤を聞いたときに始まったワケ。ところで、ドーナツ盤の由来って知ってる？　シングル盤の形が、ドーナツの形に似ているところからきているのだ。偉そうに話すほどの話題でもなかったな。失敬。

トーゼン小4なので、英語なんて知るよしもない。意味がわからないのはいうまでもないが、なんて読んだらいいのかもわからない。しかし、ビートルズのように、歌いたい。そんな衝動が、尿道に込み上げた時（ゴメン、ヒンゲで）、聞きながら覚えることにしたんだ。

するとどうだろう、わからないはずの英語なのに、ナント意味のわかるところがあったのだ。これには、カンゲキ!!

ビートルズはこともあろうに「アゲハ～、アゲハ～ァ」と歌っているではないか。アゲハは、外国のものだから英語で書かれているんだ。きっと。ミョーに納得しつつ松本少年は思ったのだった。

「ビートルズは、蝶々を抱きしめる歌をうたっていたのだ」っと。

なさけねー。

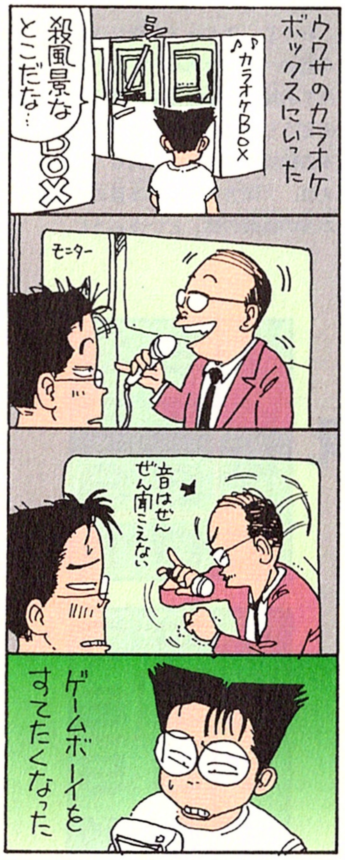
それでも他の部分の歌詞が知りたくて、学校の先生に意味を聞きにいったら、これが何と、初めに想像していたとうりのラブソング。チーとも「蝶々を抱きしめる」歌じゃなかったってこと、「アゲハ～」と歌っているところは、「I can't hide」と歌っていることを知らされ、がくぜんとしたものだった。

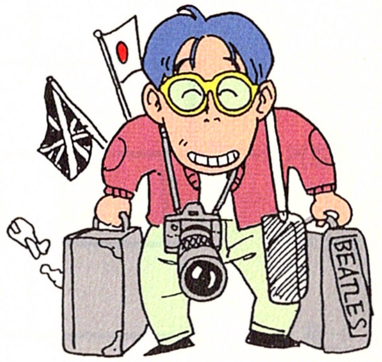
◆　◆　◆

ところで、わしが小学生時代に隣に住んでいたおねーさんによく頼んで、歌詞カードにカタカナでルビふってもらったっけ。戸田あや子おねーさん20年ぐらい会ってないけどお元気ですか。

世界にビートルズの研究家として名をトドロかせている？わしが、情けない話だけをして終わりにするんじゃあまりにしまらない。そこで、ここだけの話じゃが、取っておきの㊙話を1つ。誰にもいうたらあかんぜよ。

発表されるのは、年末ごろになりそうだけど、'80年1月に日本公演が決まっていながら入国することのできなかった××さんがどうやら来年の3月の上旬に単独日本公演が決定したらしいぞ！　ビッグ・エッグで4回公演。さらに追加公演が1回。東京だけらしいので、地方の人は、年末要チェックね。つーことで。

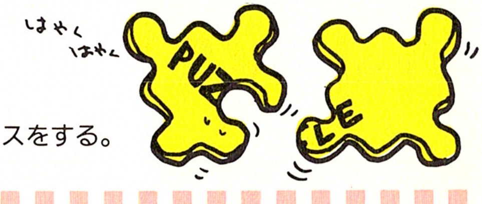




イラスト／鈴木みそ

雅孝司のパズル天国 VOL.6

PARADISE OF PUZZLE



サルも木から落ちる。ファミコン名人もゲームオーバーになる。パズル作家も出題ミスをする。きょうはぼくの失敗談を公表しよう。つまり、読者に一本とられたNG特集だ。

あみだパズル編　関係あるのはどれとどれ？　うまく結びつけられる？

「時計の文字盤を直線で2つに分けて、各片に含まれる数字の和を1：2にせよ」というパズルを覚えているかい。そう、Vol.16で出題した文字盤パズルだ。そしてVol.17に解答をのせたのだが、Vol.19で訂正（解答の追加）するはめになってしまった。

解答が4種類あるのに3種類しか示さなかったので、何人かの読者から、「4つ目があるぞ」という指摘をいただいた。ギョーカイ用語でいえばNGだ。（ゴメンナサイ！）

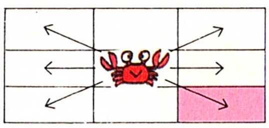
弁解するわけじゃないけど、パズルをつくり発表している人間ならだれでも、何度かのNGを経験している。神様じゃないからね。

そこで今回は、パズル作家の舞台裏を見せる意味も含めて、ぼくの過去のNG問題をいくつか見てもらおう。もちろん正解があるんだけど、まぎらわしい解答もあるよ。きみが出すのはNG解答かな、正しい解答かな？

問1　図1のような区画のまん中にカニが1匹いる。このカニは、まっすぐ前後に動くことはできない。横と斜めにはいける。（図の位置からは矢印の6方向に動ける）6方向いずれに移動するにも、5秒かかる。

では、図のカニが図の状態から動き始めて、ちょうど1分後に色のついた区画にくることはできるか。カニは区画の外には出ない。

図1



問2　次の足し算は、数字を文字で置きかえたものである。つまり、①同じカタカナはいつも同じ数字（0～9のどれか1つ）を表す。②異なるカタカナは異なる数字を表す。そして、デより　ハ　が大きい。

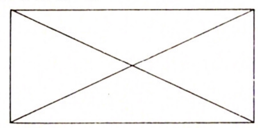
では、もとの足し算を復活してほしい。いうまでもないけど、計算がちがっていてはいけない。

```
  コンヤハ
＋ミンナデ
  ミヤコウジ
```

（このパズルは「覆面算」とか「暗号パズル」とかよばれる）

問3　長方形に図2のような2本の直線をひくと、2等辺3角形が4つできる。では、長方形に3本の直線をひくと、いちばん多くて何個の2等辺3角形ができるだろうか。特定の長方形にだけ通用する方法ではなく、どんな長方形（正方形を除く）にも通用する方法で考えてほしい。

図2



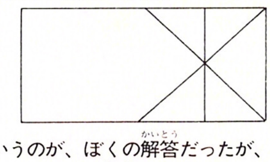
答1　1分後に色のついた区画にくることはできない。その理由：1回の移動が5秒だから、1分後というのは、12回の移動後である。ところが、偶数回の移動後には、カニはかならずたて3列のまん中の列にくる。右の列にくることはできない。

というのが、ぼくの解答だったが、これがNG。では正解は？

答2　ぼくは1種類の答だけを示したが、じつはほかにも（合わせて2つ）答があったのだ。ここを読む前に両方の答を出した読者は、スルドイ！

答3　図3の方法で9個。

図3



というのが、ぼくの解答だったが、またもNG。では正解は？

ほんとうの答1　最初の5秒でまん中から右下に動き、あとはじっとしている。（同じ着想の別解あり）

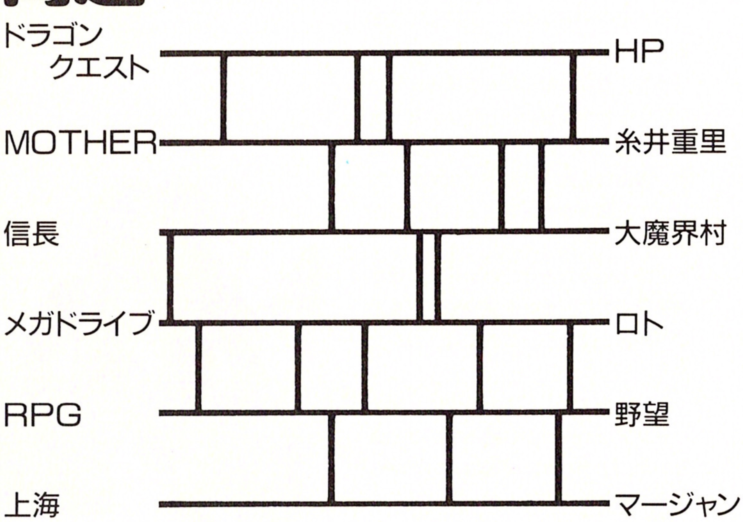
ほんとうの答2　下の2つ。

```
  8907      8907
＋1946    ＋1935
 10853     10842
```

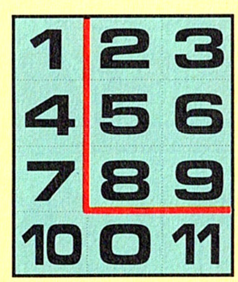
ほんとうの答3　たての線（3本あるうちのまん中）を少し左にずらすと、10個できる。

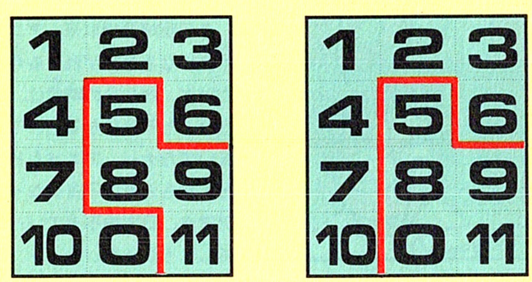
おっと、スペースが残り少ないが、今回のパズルはあみだくじだ。図4に、たての線を2本加えて、関係のあるものどうしを結んでほしい。ただし、2本の線は同じ高さに入れること。たとえば、「両方とも、1本目の横線と2本目の横線の間」というふうに。

問題



前・号・の・答え





タイレル辻の 初級COM用語入門講座

第17回 ゲームサウンド

サウンドは、ゲームと共に進化を続けているのです

ゲームというのは、基本的にそのネタが面白くなければなんにもならないわけだが、いくらネタ自体が面白くてもそれを盛り上げる努力をしなければ結局は普通のゲームとして終わってしまうものなのである。

今回は、そのゲームを盛り上げてくれる最大の要素、ゲームサウンドについて、いろいろと考察してみようと思う。まずは基礎編として、マシン本体に付いている機能の解説だ。BEEP音から始まって、PGS、FM、PCM、それにDATやCDなどの仕組みについてもやってみようかね。ファミコンとエンジン、MDの違いなんかについてもやるぞっ！

まずはＰＳＧから。プログラマブル・サウンド・ジェネレータというんだけど、こいつの基本的な音はピーとかブーといった単純な音。詳しくいうと、サイン波だけである。ピアノのような音といえばわかるかな？　それにちょっと変調をかけたものといった程度だ。ファミコンや、大昔のアーケードゲームで使われていた。ゼビウスもこのＰＳＧを使ったサウンドだよ。さて、このＰＳＧは、音色が変わらないという欠点があるんだ。反面、ＦＭ音源というのは音色が変えられるようになっている。つまり、いろんな楽器の音を出すことができるっていうことだ。

音色っていうのは、倍音によって決まるんだけど、ＰＳＧではその倍音を発生することができなくて、ＦＭ音源では倍音を作ることができる、ということだ。ファミコンはＰＳＧしか積んでいないけど、ディスクシステムにＦＭ音源を積んでいる。だから、ディスクシステムではＢＧＭがよかったり、音声合成ができたりしたんだね。ＰＣエンジンやＭＤは最近のマシンなので、当然のことながらＦＭ音源を積んでいる。ＢＧＭは曲のセンスがものをいうわけだけど、使える音色が多ければ表現しやすくなるし、音楽の厚みが違ってくる、ということがあるわけだ。

ＦＭ音源は、コンピュータで制御しやすい利点もある。ＭＩＤＩという、国際的に共通な制御規約があるので、データとＭＩＤＩ端子のついたシンセがあればいつでも自動演奏ができるというわけだ。自動演奏の世界では、人間では不可能な多重奏や連打ができるので、いままでにない音作りができる。

しかし、いくらＦＭ音源といえども実際のナマの音とは違う。そこで出てきたのがＰＣＭという新しい技術だ。これは、その実際の音をデジタル化して記録し、出力するときに、元に戻して再生するという技術なんだ。ＣＤやＤＡＴなどもこの技術を使用しているんだよ。ＰＣＭは、ＰＣエンジンのＣＤ－ＲＯＭシステム、それにＭＤにも搭載されている。

それではどんなことやってるか解説しよう。音は波形で表される。マイクに入ったその波形は電圧の上下で表されるが、それを細かく切り刻んで記憶しようというものだ。10Ｖ→８Ｖ→３Ｖというようにね。この技術は、細かくやればやるほど原音に近くなる。１秒の音を10分割するのと100分割するのとでは違うし、10Ｖと見るか、10.3Ｖと見るかでも違ってくるわけだ。しかし、細かくやればやるほどデータ量が増える。そこでＰＣエンジンのＣＤ－ＲＯＭシステムでは少々粗くしているんだ。自来也のオープニングのナレーション等の音が悪く聞こえるのはこのためだ。ま、これはメモリが少ないのでしょうがないことなんだけど…。

ＰＳＧ、ＦＭ音源は、音の波形を楽器の出す波形に近づけようとしたもの、ＰＣＭはナマの音をデジタル化したもの、と考えればいいだろう。

この他に、ノイズというものがある。これは雑音という意味だけど、その名の通り、音程のないバラバラの音を集めたものなんだ。これはドラムなどの打楽器の音源に使われる。

と、これぐらいがゲームサウンドの音源の基礎だ。あと、最近ではＣＤ－ＲＯＭによる生音をそのまま使う、というのもでてきたけど、これは例外と考えていいでしょ。

さてさて、ＢＧＭひとつで、そのゲームの印象が決まってしまうのが現在のゲーム業界である。この部分を怠ると、とんでもないことになってしまうといういい例が、イースIIIであると私は思う。これはあくまでも私論に過ぎないけどね。しかし、なぜイースIIIは駄作になってしまったのだろう？　答えは簡単。肝心のＢＧＭ担当者が変わってしまったからなのである。イースI、II（パソコン版）が面白かったのは、ゲームのシンプルさとサウンドの良さがうまく融合されていたからなんだけど、イースIIIはそのサウンド面がなきに等しい。これではただのアクションゲームである。つまり、ゲームの面白さ、というのはシナリオだけではないということだ。キーの操作性、ＢＧＭ、細かくいえばウインドウ１つの開き方にいたるまで、ちゃんと考えられているかどうかで決まるものなのである。

キミ達の中にも、ゲームのシナリオを作ったりする人がいるだろう。その場合、ストーリーだけではなく、こういった演出面についても考えてみることが必要だろうて。

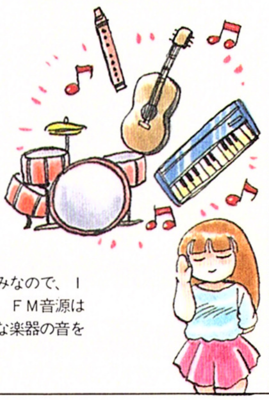
さて次回からは、マシン本体を離れて、業界内用語について少々ふれておきたいと思っております。そんじゃ！

PSGとFM音源

PSG



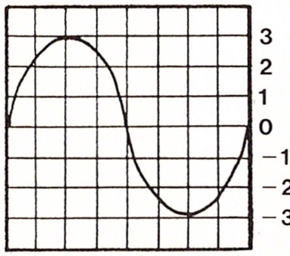
FM音源



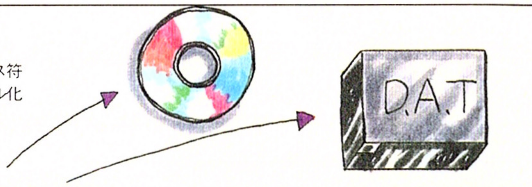
①ＰＳＧは音源波形が矩形波のみなので、１音しかでない楽器のようなもの。ＦＭ音源は音色を変えられるのでいろいろな楽器の音を出すことができるんだ。

PCMについて

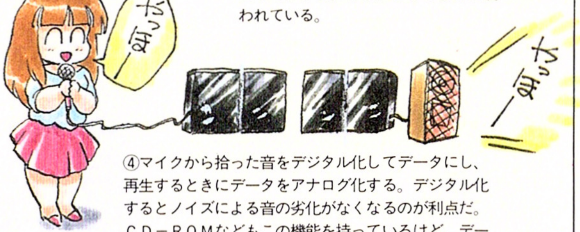
⑤パルスコードモジュレーション、パルス符号変換という。音を細かく区切りデジタル化するってな意味だ。



②上の図は単純な音の波形を表したものだけど、これを２、３、３、２、というように数字で表すことをデジタル化というんだ。この縦横の線が細かくなればなるほど原音に忠実になる。



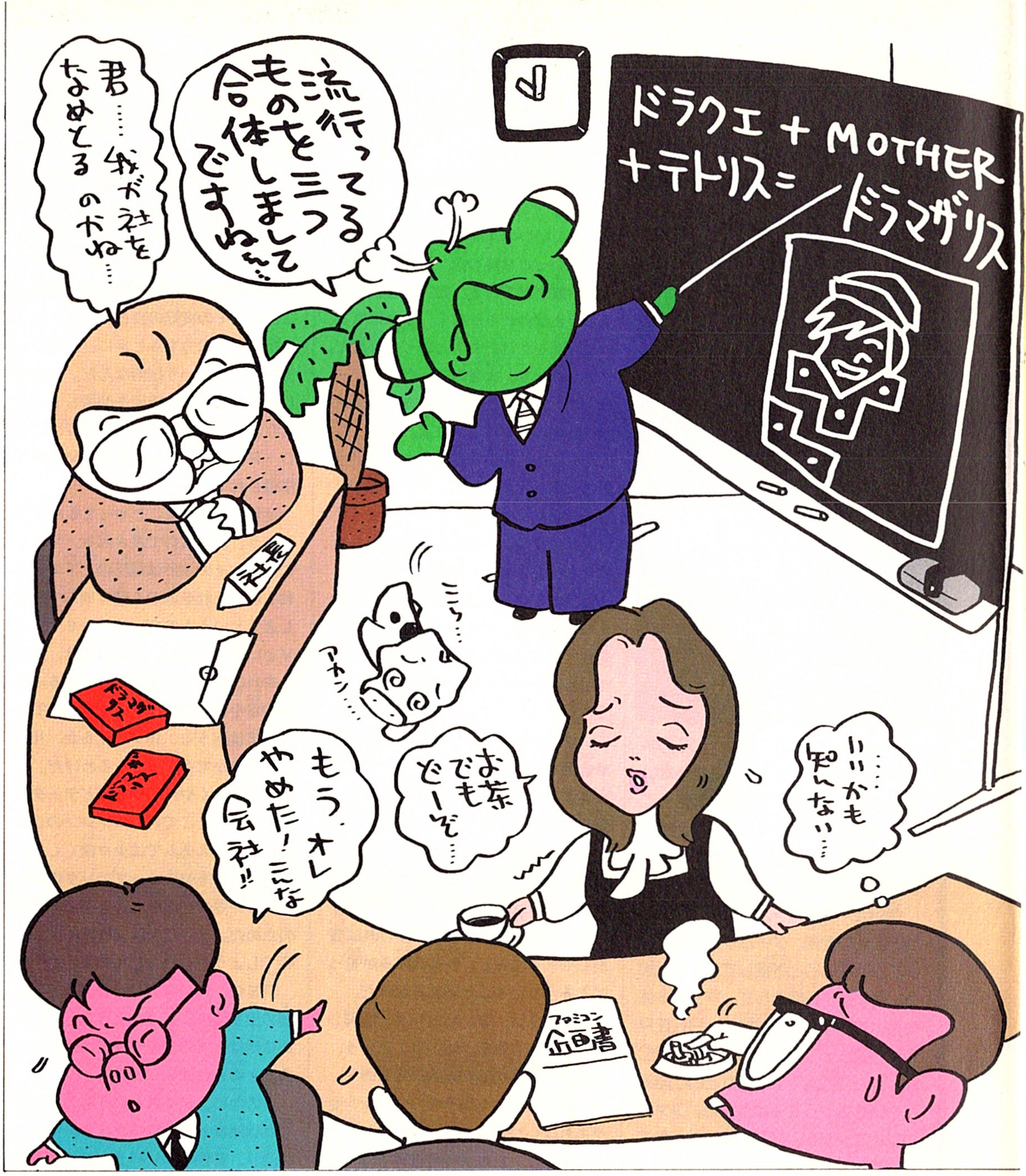
③デジタル化したデータは、身近なところではＣＤ、ＬＤ、ＤＡＴなどに使われている。



④マイクから拾った音をデジタル化してデータにし、再生するときにデータをアナログ化してやる。デジタル化するとノイズによる音の劣化がなくなるのが利点だ。ＣＤ－ＲＯＭなどもこの機能を持っているけど、データが荒いのでイマイチ原音より劣ってしまう。

お金さえ払えば
夢と勇気と
希望を
与えてくれる

ソフトメーカーって何だ!?



イラスト／みうらじゅん

これが、ソフトメーカーの「顔」です。

ソフトメーカーではいろんな人が働いている。ざっと見回しただけで3000人〜5000人!! ゲームのために、毎日毎日一生懸命働いてくれてるのだ。ところで君はソフトメーカーで働く人を見たことがあるか？ 問い合わせ電話の声ではわからない、いろんな人がいておもしろいぞー。ここに2人を紹介する。

美しい顔



早坂妙子さん(22)／コナミ(株)宣伝担当。顔に似合わずいつもは「悪魔城ドラキュラ」の効果的な広告展開——とかを考えなくてはいけないお仕事だ。今年入社したばかり。「今は何をやっても仕事が楽しい」時期だという。休日には愛車チェイサーでドライブ。高い枕で眠るのが好き。食べ物は焼肉が好きな江戸川区美人。

おっかない顔



桑本秀悟さん(35)／㈱カプコン広告宣伝室課長。白いスーツがよく似合い、色浅黒く、眼光も鋭い。往年のヒットマン『ベラミ事件』の鳴海清にもちょっと似ている。人づきあいが良く、要点をズバリいう仕事ぶりは筋金入りだ。フォローするわけではないけど、根はとっても優しい人だ。字もかなりキレイだし…。

身じかにありながらまるでよくわからんメーカーについてちょっと見てみよう!!

会社発足は、十社十色

1983年にファミコンが発売された。現在は60社を越えるファミコンソフトメーカーも、1985年前半まではわずか6社。その年のスーマリブームで、突然いろんなメーカーが参入してきたのである。アーケード版のメーカーやパソコンソフトのメーカーはもとより、火災報知機で有名なトーワチキ、学習塾のスコーピオンソフトなど、バラエティに富んだ種類のメーカーが、ソフトメーカーとして発足した。しかし当時名のよく知られたメーカーは任天堂ぐらいなもの。あまりメーカー名にこだわらず、いいゲームなら売れる時代がしばらく続いた。

メーカーのブランド志向

ソフトが乱立されだすと、ユーザーはソフトの名前に頼らざるを得なくなった。例えばマリオと名のつくもの、ファミリーで始まるスポーツゲーム。そのうちに、ジャレコの燃えろシリーズとかカプコンのシューティングものとかいった具合に、メーカー名で判断されるようになった。いわゆるブランド志向である。各メーカーは、制作側に営業側が加わって、会社の個性を強調することに努力。これはメーカー側から見た最近の傾向。もはやいいゲームというだけでは売れず、メーカーの社風が最重要になった。

どれをとっても同じように見えるメーカー。実は4タイプある!!

制作側と営業側の関係や、会社の体質によって、メーカーを下の表のような4つのタイプにわけることができる。



売り方、見せ方もさまざま

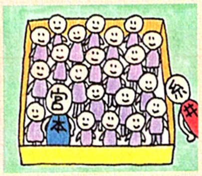
メーカーといっても、必ずしも自社内でソフトを開発しているとは限らない。制作側と営業側で会社が違うことはよくある。この2者の関係は重要で、会社の体質なども重ね合わせると、メーカーを4つのタイプにわけることができる。制作・営業が一貫している任天堂タイプ、営業が制作側の作ったソフトを吟味するナムコタイプ、制作の外部スタッフの個人プレーを裏で支えるエニックスタイプとそれ以外のタイプ。前の3タイプは互いに影響しあい、例えばエニックスでも自社内制作のソフトを出したりもする。

最近は、東宝の映画というより大島監督の映画といった具合の個人重視の風潮がファミコン界にも吹いてきた。さくまあきら、堀井雄二、糸井重里etc。この人なら駄作はない、この人の作風が好きだなど、メーカー側にもユーザー側にも安心感を与える。そういう面でエニックスタイプは増える傾向だ。

タイプで見分けるとメーカーの個性も見えるから不思議

任天堂タイプ　伝統的なソフト作りをする

自社内のチームで、真剣にひとつひとつのゲームを作り上げるタイプ。NHKを思わせる体制の固さがあり、決して駄作や他のメーカーの作品の2番煎じは許されない。しかし、「MOTHER」をきっかけに、作者の個人名を前面に押し出す新体制も組まれそうな気配だ。



ブランドタイプ　各チームの製品を厳しく吟味

たとえばナムコの「ナムコット」のように、家庭用ゲーム向けの独自のブランドを確立し、各ゲームに統一イメージを持たせて「○○らしさ」をとりわけ強調していくタイプ。その結果、作者の個人名よりもブランド名が押し出されていく。コナミ、セガなど大手ビデオゲームメーカーに、その色が濃い。実際の制作者は社内・外にわたりまちまちだが、最終的に「○○らしさ」を演出するノウハウにたけていないとできないゲーム作りである。

エニックスタイプ　個人プレーを影で支える

シナリオは堀井雄二、音楽はすぎやまこういち、プログラムは中村光一、デザインは鳥山明らの個人プレーを、エニックスが影で支えるというタイプ。各個人間の情報交換を円滑にしたり、トータルバランスを見たりと仕事は泥くさいことも多いが、縁の下の力持ち的存在になっている。



一般タイプ　一獲千金

もともとコンピュータゲームのビジネスというのは、"一発当たれば大きい"ビジネスである。その一発にかけてソフトを開発。当たればラッキー、当たらなかったらアンラッキー、とばかりにソフトを「点」として商品化していく、タイプ。だが制作過程やユーザーの好みが入り乱れてきた近頃は、その数は減ってきた。メーカーの色、つまり「点」ではなく「線」にこだわる姿勢を持つなど、各メーカーの個性化が進んでいるからだ。

CLOSE-UP人・①
ソフトメーカー社員日記

カプコン　広告宣伝室課長
桑本秀悟さん(35)

奈良県出身。6年前にカプコンに入社。母、妻、3子の6人家族。

5:00 起床。7:30までに鈴鹿サーキットにいくため朝が早い。コーヒー一杯の朝食をすませ、産経、サンスポ、日刊スポーツの3紙を読む。車で出勤。

7:30 鈴鹿(三重県)着。カプコンレーシングチームの写真撮影などを行う。

10:00 会社へ電話する。映画会社、出版社、某スタジオから電話があった。連絡事務処理。

12:00 昼食。カレーライスとサラダ。12:30、サーキットを出発。大阪の本社へ。

14:30 午後の業務はミーティング、小売店の訪問等をこなす。サーキットGAL選考も。

0:30 帰宅。家族は寝てた。就寝は3:00。

★家でも販促プラン作成のため仕事をした。バタバタした1日でした。

CLOSE-UP人・②
ソフトメーカー社員日記

フリーゲーム作家
薗部博之さん(28才)

茨城県出身。元アスキー社員。「ベストプレープロ野球」の作者。2児の父親。

10:00 起床。だいたい夜が遅いので、起きるのはこの時間。家を出たのは11:00。

12:10 アスキーに到着。とりあえず「笑っていいとも」を見ながらおにぎりを食べた後、2台のパソコンに向かいおもむろに仕事を始める。仕事場は間接照明で薄暗い。冷房が効きすぎてちょっと寒い。机はいちおう1人づつ区切られているが、ときどき発狂した奴の壁を蹴る音がする。

22:00 ずーっと仕事の後、いつもの店で友だちとお酒。最近は政治の話題がよく出る。

24:00 帰宅。「やっぱり猫が好き」を見る。そして3:30まで仕事の続きをする。締め切りが近いので忙しい。

★カゼをひいたみたいだ。体調が悪い。リゲインでも飯もうか、という1日。

CLOSE-UP人・③

ソフトメーカー社員日記

ビクター音楽産業　制作グループディレクター

吉岡賢さん(31才)

広島県出身。ビクター音産に'82年入社。妻1人。あと3ヶ月で赤ちゃん誕生！

8:00 起床。週に2回スポーツクラブに行くが、今日はお休み。会社に着いたのは10:00。

10:00 ゲーム制作会社とミーティング。広告代理店と、京都N社と、札幌のH社と電話でお話し。その他、電話を多数。

12:00 千駄ヶ谷の「ホープ軒」でラーメンを食べる。午後の仕事は、'89年上期についての社内会議が中心。電話をまた多数かける。

21:00 夜中に仕事に行くかもしれないな？　と思いながらも帰宅。自宅でタコ焼！　おでん！　カニサラダ！　とビール。プロントザクルスのワッペンをどの服につけるか、下北沢のマンションは高くて買えないなど話題に。「ニュースステーション」を見て、あとはゴロゴロ。

★今日はよく電話をしたなぁー、としみじみ思う1日でした。

CLOSE-UP人・④

ソフトメーカー社員日記

ナムコ　ナムコット事業部

高林一浩さん(24才)

東京都出身。元野球部。「私をスキーに連れてって」の影響でスキーを始める

6:30 起床。(ねむい) ケロッグコーンフレークの朝食と読売新聞のあと7：00出発。

9:00 会社着。今日の打ち合わせをすませ雑務をかたずける。JTBから電話。私は部内旅行の幹事だが行き先はまだ未定だ。

12:00 出前のカツカレーを食べる。午後、某誌記者が来社取材、新作ゲームを説明。その後、社内で写真撮影。校正刷りを読む。

6:00 残業なし。大学時代の友人と渋谷で会い、居酒屋へ。かわす会話の節々に年の流れを感じ、ふと悲しくなる。

0:30 ようやく帰宅。家族(父・母・姉)はもう寝ていた。友人から借りたビデオを見て寝たのは2:00。いつもこんな時間まで起きてしまう。

★少々寝不足ぎみ。気分だけは「大統領のように働き、王様のように遊ぶ」だ！

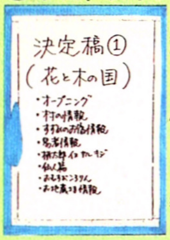
完全フロー ゲームのつくり方

ゲームができるまでの全工程を紹介。ソフトメーカーの制作者・発売元としての両方の横顔が、よーく見えてくる、見えてくる。

- ❶アイデア&基本フォーマット
- ❷プロトタイプ企画書
- ❸プレゼンテーション
- ❹スタッフ編成
- ❺プロデューサー　❻シナリオ　❼プログラム　❽グラフィック&ミュージック　❾営業
- ⑩オリエンテーション&ミーティング
- ⑪企画・構成案の修正&ツメ
- ⑫ソフト製作開始
- ミーティング(毎日のようにくり返される)
- ⑬プログラム開始　／　⑭営業戦略
- ⑮α-バージョンROMの完成
- ⑯ブレーンストーム
- ⑰デバッグ
- ⑱ミーティング
- ⑲マスター完成　／　㉑プロモーション
- ⑳ソフト完成　／　㉒展示会&発表会
- ㉖問　屋　／　㉓注文取り
- ㉗小　売　店　／　㉔取説&パッケージ作成
- ユーザー　←　㉕広　告　開　始

わかっていそうで、わからない仕事内容を徹底解説!

❶アイデア&基本フォーマット
どんなゲームにするか？ どんなイベントを仕込むか？ といった大きなゲームの骨格を考える。今までのゲームでは見ることのできない、奇抜なアイデアを考え付くことがポイント。

❷プロトタイプ企画書


直訳すれば、未完成の企画書。メーカー側に「こんなゲームを作りたい」と訴えるもの。内容の善し悪しじゃあなく、メーカーが「売れるんじゃないかな？」と錯覚を起こすような斬新な、ストーリー、システム、イベント等のアイデアを詰め込んだものがよい。でないとボツ!

❸プレゼンテーション
❷の企画書は、ゲームを作ろうとしている多くの人たちが書いてくる。ここにきてメーカーは、ダメな企画書をふるいにかけるのだ。はずしたら、大損こくからね。当然といやあ、当然だ!

❹スタッフ編成
❸で選ばれた人々が、晴れてゲームを作ることになる。シナリオはあなた、音楽はキミね、ってな具合に制作班が組まれるワケだ。たいてい、メーカーがメンバーを決定することが多い。

❺プロデューサー
制作側の代表者。すべてのことに決定権を持っている。その半面、営業からの無理難題に対応したり、プログラムやシナリオのわがままを聞いてやる。いろんな意味でのジョイントになる人。

❻シナリオ&デザイナー
シナリオライターのこと。ゲームデザイナーを指すことが多い。ストーリーに始まり、イベント、システム、パラメーターとありとあらゆることをやらされる、マルチ・プランナー役。

❼プログラム
ゲームの出来不出来は、この人いかんによって決まると思ってよし。どんなにいい材料があっても、シェフの腕が悪ければおいしい料理はできない。同様に、いいゲームもクソゲーに化ける。

❽グラフィック&ミュージック
ゲームに登場する"絵""BGM"を作る人。シナリオライターの伝えてくるイメージを自分なりにアレンジして作ればいいので、この2人は他の人たちに比べるとかなり楽。ボツが出にくい。

❾営業
制作側に対応したポジションに位置する、販売側。売れるゲームにするための注文をつけてくる。制作知識がないため無理難題をいうことが多い。ミーティングには、初めしか参加しない。

❿オリエンテーション&ミーティング
制作、販売グループの顔合わせ。1本の筋道を立てたゲームにするための会合。ゲームの基本線を説明した後"敵キャラ担当"とか"ダンジョン担当"とかの班分けと自己紹介をするのだ。

⓫企画・構成案の修正&ツメ


❿の段階でまだ1本になっていなかったすべての企画案を1本化。細部の修正に入る。修正、ツメは毎日のように繰り返し行われる。細部のツメが甘いと、ゲームとして完成してから"大きな落とし穴"になること間違いナシ。スタッフ全員から厳しいチェックが入る。

⓬ソフト制作開始
各プロジェクト(班)で、自分の担当ものを制作開始。今まで打ち合わせた通りに進行してゆく。制作側と販売側は、このへんから別行動を取り始め、プロデューサーの力の見せどころとなる。

⓭ミーティング


班ごとの個別ミーティングはもちろん制作側全員揃った会議もそのつど行われる。個人単位で作るため、矛盾が生じてくる場合があるからだ。

⓮プログラム開始


⓬⓭と同時期にプログラム制作も開始される。プログラムを組むほかにもパラメーター管理やアルゴリズムといった、しちめんどくさいことはみんなこの人たちの仕事。シナリオの遅れに始まり、音楽、グラフィック等後になっての仕様変更のシワ寄せはここにくるのだ! 大変。

⓯営業戦略
基本的な仕事は、売るための手段を考えるとこ。CMを打つとか、ミョ～なプレミアムつけようか、とんでもない、キャンペーンでも始めようか。な～んてことはココで決められる。

⓰αーバージョンのロム完成
試作品第1号が完成。大きなイベント単位でできていたり、ラウンドごとでできていることが多い。ゲームとして楽しむことはできないけれど、どんなものに仕上がりそうかは想像がつく。

⓱ブレーンストーム
トップの人たちが集まって開く会議。もちろん制作側、販売側取りまとめての会議だ。試作品のロムを前に、細かなところまでツメにツメる。この段階で、最終的営業戦略もツメ直す。

⓲デバッグ
バグ、いわゆる"不慮のウラ技"を発見するために、実際にプレイしてみる。バグは発見され次第、プログラマーなどの手によって改善され、新たなバージョンの試作品が作られていく。

⓳ミーティング
最終的なミーティング。バグはないか、ゲームは腐ってないか、本当にコレでいいのか。改善を繰り返された試作品を手に、ミーティングで討議が繰り返される。そうしていよいよ完成品が。

⓴マスター完成
マスターロム。いわゆる完成市販版ってやつね。販売されるのと全く同じものだ。これを自社工場のない会社は、任天堂に提出し、生産を依頼する。これが発売の半年～8ヵ月前のことだ。

㉑ソフト完成
S－RAMやROMが万年不足。販売に出せるだけの本数はなかなか作れない。半導体の確保できる量によって、マスター完成からの時間は左右される。ちなみに、『ドラクエⅣ』は6ヵ月。

㉒プロモーション
こんどは販売側。⓯で練られた営業戦略を実行に移す。半年位前から、雑誌等に広告を出す。ユーザーにとってかなり気の早い話のような気がするけど、実はこれって、問屋向けなのだ!!

㉓展示会&発表会
試作品を展示会等で発表。これらもユーザー向けじゃあなく、問屋、おもちゃ屋、出版社向けなのだ。販売本数は、問屋さんが何百本買ってくれるかで売上げが大きく変わってくるからだ。

㉔注文取り
問屋からの注文取り。これが⓴のマスター出しと同時期になる。この注文数で㉑製作本数が決定したといっていいくらい。だから、㉒、㉓の問屋向けプロモーションにも力が入るのだ。

㉕取説&パッケージ作成
⓴のマスター完成と同時に、取説、パッケージ等も制作する。つまり取説というやつは⓰のαバージョンのロムを見ながら作られる。ピントがボケた取説が多いのはこのためだ。

㉖広告開始
再び広告が紙面に登場したり、テレビでCMが流れ出したら、今度こそユーザー向け。つまり、広告というヤツは、発売直前と発売半年位前と、2パターンある。こうして本を見ると面白いぞ。

㉗問屋
小売店に卸売する。よく問題になる抱き合わせ販売は、この段階で行なわれたりする。しかし逆に、情報が少ない小売店に対して、売れ筋情報などをこまめに提供する問屋さんもある。

㉘最後に一言
もちろんこれは一般例だが、ゲーム作りという作業は、すごく時間と労力がかかる。これは絶対の共通点。❶～㉗まで最低でも1年半はかかっていると思ってよい。すごく苦労しそうだ。

FAMI-COM FREE TALK

ファミコン・フリートーク

おれにも言わせろ、私も言いたい。そんなあなたのコーナーです。

小説ザ・クエスト・オブ・カイ
少女カイはブルークリスタルロッドを取りもどすため、勇気を身軽さに変える魔法のティアラを頭につけ、ドルアーガの塔へと足をふみいれたのだった。あたりを見回すとローパーが数匹、触手を不気味にざわめかしていた。カイが軽くとびはねたとたん信じられないほど高くまでうかびあがっていくことができた。
「いたっ！」
まだティアラの能力になれていないため天井に頭をぶつけたが上の段にあがることができた。
「あれ、何かしら？」
目の前には１つの小さな宝箱があった。カイがそれを開けたとたん、身体が光につつまれた。（以下次号）
（千葉県・大野竜司・15歳）
▶あのねー。100ステージ全部やるつもりでしょー。次は最終回でいいよ。
（ヒラ坊）

漢字でかけるかな？
①ホトトギス　②たたかえラーメンマン　③クレオパトラのまほう　④げーむてんごく　⑤シャーロックホームズはくしゃくれいじょうゆうかいじけん　⑥サラマンダ　⑦ききかいかい　どとうへん　⑧とうほうけんぶんろく　⑨ダブルドラゴン
（④は難しい。③と⑧はひっかけ問題。⑦はある１字が難しい。⑥は知名度が高いのでわかりやすいかな。⑤は長いなあ……。）
（三重県・ドラゴン喰エスト）
▶①と⑧しか書けませんでした。（泣）
（マッキー）

だからなんだ？って話です。
昨年のこと。わが校の３年３組に藤山純子という女の子がいた。彼女の髪型が「ファミ探」の〝あゆみちゃん〟に似ていたため、同じクラスの高木敏郎が彼女のことを「あゆみちゃん」と呼びだした。だが翌日、彼女は髪型を変えた。おーい藤山！高木はおまえのこと好きだったんだぞー。
（広島県・まっく）
▶だからなんだ。
（ハルク）

最近、ファミコンって何となく「金持ちのどーらく」って気がしてまいりました。じきに社会人なので自分が給料いくらかせげるかとか考えちゃうととてもソフトに手を出してはいられないんだなーなどと……ね。
ドラクエⅣが8500円、ＦＦⅢだって似たようなもんだろうし。これだけかせぐのに世のおとーさん方は本当に大変だろうなあ。まったく。
とゆーことで一言いいたい。
まずソフトメーカーに。「高い金出して買ってやるんだから、ちゃんといいもの作るんだぞっ！」それから若いユーザー諸君に。「親のスネはかじれるうちにかじっておこう！」
（東京都・すくな）
▶いやはや。
（ハルク）

こんにちは。ヒマなので少し前、クラスで流行ってた性格テストでも書こうと思います。
ー目の前に花びんがあります。それはどんな形ですか？
ーその花びんの中には水が入ってます。どの位、入ってますか？
形を説明するとき、手ぶりを使う人はエッチなのだそうです。水の量は今の不満度を表わすそうで、少なければ少ないほど欲求不満！だそうです。
（東京都・野沢菜ぷりん）
▶こーんなこーんな形しててー、水なんかこーんなくらいしかはいってないのよねー。
（マッキー）

小説ウルティマの著者の井上尚美さんはとてもかーいいですね。僕の姉になってほしい。だめだったら、僕が養子になってあげてもいいですよ。うちのにーちゃんも気に入ってます。
（大分県・にょりぃだぁー）
▶いやー、おまたせしました。よーやく小説ウルティマも発売になりました。とてもキレイな本ですよー。
（マッキー）

２cmの厚さのハムを用意します。次にフライパンにサラダオイルを入れ火にかけます。フライパンにハムを入れます。このとき、火は中火がいいでしょう。両面を軽く焼いたら、ブランデーを用意します。フライパンのハムにブランデーをぶっかけて、すばやくマッチで火をつけます。火が消えたらアルコールが抜けた証拠です。おあついうちにおめしあがりください。
ハムステーキでした。
（東京都・ゲシュタルト崩壊・14歳）
▶パチパチパチ。
（ヒラ坊）

以前の僕なんか大学途中でやめて、夜中起きて、昼間ねて、いろんな社会的によくないことをたくらんでいました。Ｍ容疑者よりもずっと危険人物だった筈です。が、そんな僕も初めて買ったソフト「ウィザードリィ」で、こんなに健全になりましたよ(笑)
（京都府・下村睦夫）
▶ハゲが直ったやつもいるぞー。
（ハルク）

ＰＣエンジンのゲームあれなんとかなりませんか。絵がきれいなだけじゃファミコンとなんらかわりがないでしょう。今ではファミコンよりも下ですからね。ＰＣエンジンにしかできないゲームをつくってほしいものですね！
（北海道・野口徹治）
▶なんとかしろっていわれてもなー。辻くんにがんばってもらいましょーか。
（ハルク）

病院で胃カメラをのんだ。先生は「うどんをのみこむようにして」といったがとてもそんなふうにはできなかった。くるしくて。もう胃カメラなんか嫌いだ。病院もやだ。でも看護婦さんはすきです。
（神奈川県・よしＫＡＩ）
▶ずるっ。
▶編集部でアルバイトしてる清水博子ちゃん（早大・文学部3年）がこの夏ソ連を旅行中、モスクワでＡ・パジトノフさん（テトリスの作者）に会うことができたので、そのへんのことをちょっと書いてもらいました。
▶さて、必本つぎの発売日は10月20日(金)です。じゃ、また。
（編集部）

テトリスの故郷を訪ねて

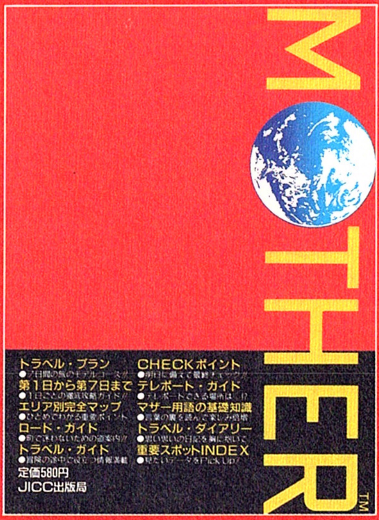
「ヒロコ、アレクシイと呼んでほしい」ステップの続くロシアの大地を見つめ続けて６泊７日、シベリア鉄道でモスクワに到着した私に、テトリスの作者Ａ・パジトノフ氏は日本で会った時と変わらない気さくで知的な笑顔を浮かべてくれた。
今年６月に来日し、編集部にもいらした（Vol.15号インタビュー）彼は、今回のソビエト旅行で最も再会したい人だった。しかし、手元にはアドレスのコピーの切れ端が１枚きり。記念撮影しただけの私のことなど果たして覚えていてくださっているのかしら。不安を感じながらも、せっかくモスクワまできたのだからと、思いきってダイヤルを回した。



↑レベル3で対戦、4対3で勝っちゃった!?

ディナーは８月18日20時。ジプシーの生演奏が響くロシア料理店で私とアレクシイは話し、笑い、テトリスをした。彼はロシア語のせいか実にリラックスした様子だった。彼の興味の中心はコンパクトなゲームで、日本でＧＢより小さいハードが開発されるといいね、とのこと。ソ連でのＧＢ普及の可能性を質問すると、任天堂のような高度技術はまだまだ、と少し寂しそうだった。コーヒーは自宅で、とタス通信社のあるゲルツェン通りのアパートメントへ。リビングには彼の手でプログラムされたパソコン版テトリス。２週間かかってようやく到着した日本の雑誌。ロシア人としてはかなりのお金持ちには違いないが、FAXやテレックス、コンピュータ関係の雑誌でもっと外国の情報を得たいとおっしゃっていた。彼の入れたコーヒーとコニャックを飲みながら、３本のプログラムしたてのゲームで遊ばせていただいた。タイトルは〝ショール〟〝マドル〟〝キングムーブ〟。でも内容はナイショ。これは、「少ない情報と機器の中でも頑張ってよいゲームを作りたい」というステキな彼との約束なのだから。　文／清水博子

●おたよりのあてさきは〒102東京都千代田区麹町5-5-5ファミコン必勝本フリートーク係まで。とじこみのアンケートハガキの感想らんに書くだけでもＯＫです。（編集部）



MOTHERのすべて

ファミコン必勝本編集部・編
定価¥580（税込み）／発売中

人気No.1ソフト、「MOTHER」のすべてがわかる一冊！
おなじみ基本操作、ストーリーから
全マップガイド、エリア別ヒント集、Q&Aなど盛りだくさん。
さらに、著名人多数参加で楽しむ「MOTHER」の世界は読みごたえ十分！
「MOTHER」のすべて、ついに登場!!

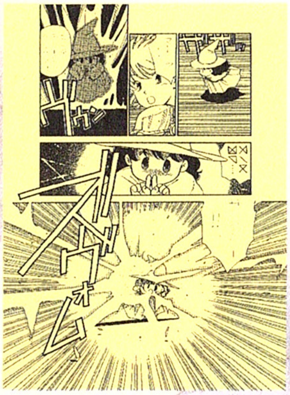
ゲームコミック続々登場!!



コミック版 ゼルダの伝説

末将崎雄・作／定価¥900（税込み）
発売中

はてしない夢と冒険と愛…ゼルダがコミックで帰ってくる！
ゲーム性、完成度、ミュージックなどで群をぬく評価を得た大人気RPG、
その名作が、いよいよHIPPONのゲームコミックに登場!!
熱狂的ファンをもつゼルダとゲームコミックの組み合わせ
はたして、どんな興奮がとびだすか!?



コミック版 ファイナルファンタジー

海明寺裕・作／予価¥900（税込み）
10月下旬発売

ファンタジーの王道
天野喜孝のイラストでも大人気の本格RPGがゲームコミックで登場!!
時にやさしく、時に激しくファンタジーの世界を再現！



コミック版 最後の竜に捧げる歌

外園昌也・作／予価¥900（税込み）
12月上旬発売予定

必勝本連載時から大評判、
手塚一郎の「最後の竜に捧げる歌」コミック化決定！
少年アモンが、少女ヴィジルが、そして竜がコミックとなってよみがえる！

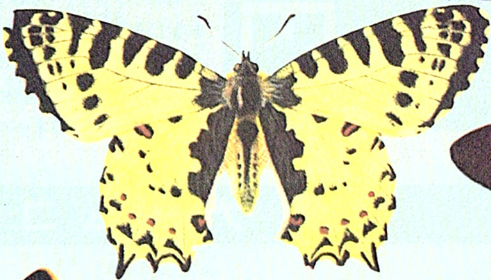
イラストレイテッド・ファンタジーブック・ガイド

★ILLUSTRATED FANTASY BOOK GUIDE★

【収録作品】
「指輪物語」J.R.R.トールキン
「ゲド戦記」アーシュラ・K・ル・グウィン
「ナルニア国物語」C.S.ルイス
「コナン・シリーズ」ロバート・E・ハワード
「ウロボロス」E.R.エディスン
「世界のかなたの森」ウイリアム・モリス
「リリス」ジョージ・マクドナルド
「ゴーメンガスト3部作」マービン・ピーク
「ブラス城年代記」マイケル・ムアコック
「アルクトゥールスへの旅」デビッド・リンゼイ
「魔法の国ザンス」ピアズ・アンソニイ
「最後のユニコーン」ピーター・S・ビーグル
「狂気の山にて」H.P.ラブクラフト
「魔法使いの船」ハネス・ボク
「ダーコーヴァ年代記」M.Z.ブラッドリー
「イシュタルの船」A・メリット
「ボアズ=ヤキンのライオン」ラッセル・ホーバン 他多数
【イラストレーター】末弥純／品川るみ／米田仁士／加藤俊章／佐藤仁彦／高橋正輝／他多数

世界の傑作ファンタジーを
超美麗イラストレーションで徹底解説する
ブック・ガイドの決定版!!

世界は夢をみる




ファミコン必勝本編集部／編
長谷川並一／監修
11月下旬発売予定
予価1000円（税込み）B5版

ビデオ NIPPON アイドル探偵団 4

アイドルの素顔が見えるビデオマガジン

毎月21日発売!!
30分／定価1800円（税込み）






小高　　恵美
越智　　静香
林　　　美穂
薬師寺容子
岡崎ゆきえ




ドラマ
秘密の学園
最終回

神崎　　聖子
渡辺　　路恵
森田　　輝美
今野　　　舞
宗形　　　恵
中本　　優子
北原まどか
他

書店、レコード店で発売中!!

通信販売実施中
確実に手に入れたい方は、直接当社まで、巻名、本数、送り先を明記の上、定価（送料はいただきません）を現金書留か郵便振替にて、当社通販係までお申込み下さい。

JICC出版局　〒102 東京都千代田区麹町5-5-5　TEL03-234-4621　振替=東京7-170829㈱ジック

JICC出版局ビデオインフォメーション

ビデオで見る昆虫のすべて

VHS/15分
各¥1950(税込み)

大好評の「動く昆虫図鑑」昆虫大パレードシリーズに続編シリーズ登場!!
興味を引きつけられる昆虫たちの生態を収録。迫力ある貴重なシーン、
感動的なシーンを鮮明な映像で紹介！





発売中

- 第4巻 **水辺のスターたち** トンボ/アメンボ/ホタル他
- 第5巻 **小さな楽士たち** コオロギ/スズムシ/マツムシ他
- 第6巻 **戦士たちの城づくり** 山賊アリ/トカゲアリ/ミツバチ他
- 第7巻 **幼虫たちのタイムカプセル** ミノムシ/オトシブミ他
- 第8巻 **虫の忍者たち・秘伝公開!!** コノハチョウ/クマゼミ/マツムシ他

お問い合わせ ☎03-265-4575

好評発売中

- 第1巻 **虫の王様・カブトムシ**
- 第2巻 **小さな猛獣たち** カマキリ/タガメ/アリジゴク他
- 第3巻 **野山の人気者たち** アゲハチョウ/クワガタ/クマゼミ他

新幹線運転室からの展望!!



運転室展望ビデオ①
東海道新幹線515.4kmの世界
VHS/35min
STEREO Hi-Fi
税込¥2900(税抜¥2816)

運転室展望ビデオ②
山陽新幹線553.8kmの世界
VHS/35min
STEREO Hi-Fi
税込¥2900(税抜¥2816)

- 東京駅から博多駅まで、東海道・山陽新幹線全線区、1069.2kmを運転室からノーカット撮影
- 6倍速で高速編集し、運転士だけが見える風景を時速1200キロの世界で再現しました
- 高速だからこそ、曲線や勾配など軌道の特徴がよくわかります
- スロー再生(1/6)すれば、リアルな速度で楽しめます
- 重要な通過地点も標示しました
- 新幹線の特徴などを、副音声に収録しました。ナレーションを聞かずに楽しむこともできます

発売中

お問い合わせ ☎03-265-4575

鉄道プロカメラマンが教える
「鉄道写真の撮り方」

ビデオ全3巻

監修・出演 JRPS
(日本鉄道写真作家協会)

★日本鉄道写真作家協会所属の第一線鉄道プロカメラマン16名が教える、鉄道写真の撮り方のノウハウを映像化！
★いま話題の路線・車両の撮影場所を一挙公開！
★現場からの迫力あるシーンと的確なワンポイントアドバイス!!

発売中

VOL.1 特集 新型特急車両編

『鉄道写真の魅力とマナー』……広田尚敬
『新型特急車両を撮る』
- スーパーひたち…………諸河久
- スーパー雷鳥…………南正時
- トワイライトエキスプレス…　〃

『風景と鉄道』
- 高山本線……………猪井貴志
- 小海線……………真島満秀

『路面電車を撮る』
- 都電荒川線…………井上広和

『駅のホームで撮影』
- 上野駅・我孫子駅‥森嶋孝司・松本正敏

VOL.2 特集・100系新幹線とブルトレ編

『新幹線を撮る』
- 100N系新型新幹線……南正時

『ブルートレインの楽しみ』
- あさかぜ・富士…………結解学
はやぶさ・みずほ

『車内撮影のコツ』
- 伊豆急リゾート21………小賀野実

『消えゆくローカル線を撮る』
- 梶谷線……………荒川好夫

『鉄道写真の楽しみ方』…いのうえこーいち

VOL.3 特集・SLとビデオ編

『SLの撮り方』
- 大井川鉄道……………栗原隆司

『鉄道ビデオの作り方』
- 信越線……………石塚純一

『私鉄を撮る』……………小川金治
『形式写真の撮り方』
- 鹿島鉄道KR-500系……諸河久

『さまざまな撮影テクニック』………大木茂

各巻とも40分ステレオHi-Fi/VHSのみ/定価¥4800(税込み)

お問い合わせ ☎03-239-0183

通信販売実施中 ご希望の方は、直接当社に　巻名、本数、送り先を明記の上、定価＋送料（1巻で¥360、2～3巻で¥670）を現金書留か郵便振替にて、当社通信販売係までお申し込み下さい。

JICC出版局　〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 振替＝東京7-170829㈱ジック

SUPER GOLD

読者プレゼント NO.1

プレゼント 毎号カセット300本が当たる!!

キミの欲しいソフトがもらえるHIPPON名物スーパーゴールドプレゼントだ。毎号ソフト300本が170人に当たる超ビッグなプレゼントだからキミもドンドン参加してね。方法は簡単。毎号ついてくる下のSUPER GOLDを編集部に送るだけ。1枚(30SG)なら、欲しいソフトが1本。2枚(60SG)なら2本、3枚(90SG)なら3本もらえる権利があるから、キミの欲しいソフト名をはっきり書いてね。もらえるソフトの本数によって当選者数が違うから、何に応募するかをよく考えてね。ソフトは何でもOKだけど、あんまり古いものや発売がずっと先のものは発送に時間がかかっちゃうので避けた方がベターだよ。ソフトの抽選にもれちゃったとしても、ダブルチャンスで毎回いろんなおもしろグッズがもらえちゃうぞ。

30 SUPER GOLD	ほしいソフト1本	抽選で80名
60 SUPER GOLD	ほしいソフト2本	抽選で50名
90 SUPER GOLD	ほしいソフト3本	抽選で40名



「倉庫番テレフォンカード」(ポニーキャニオン)

2名



応募方法

SUPER GOLDがたまったら右のイラストを参考にして送ってね。郵送は必ずハガキで、切手41円分をはるのを忘れずに！ ハガキの表にキミの住所、氏名、電話番号を、裏にはキミのほしいソフトとスーパーゴールドをしっかりはってね。
しめきりは10月20日(金)当日消印有効。
発表は'89Vol.24の予定です。



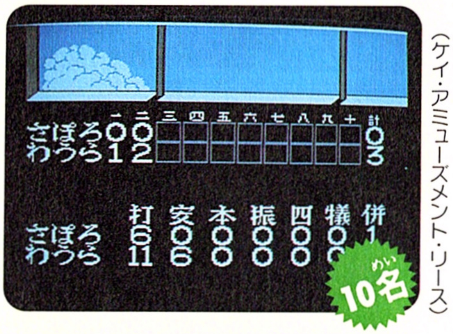
SUPER GOLD 30 ゴールド ファミコン必勝本

読者プレゼントNO.2 アンケート・ハガキプレゼント

とじ込みのアンケート・ハガキに答えてプレゼントをもらっちゃおう！ 抽選で合計40名に下の①〜④のソフトの中から、ソフトが当たっちゃう。HIT CHARTの1票にもなるからドンドン応募してね。



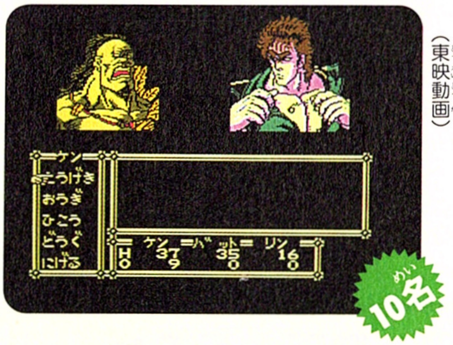
①マハラジャ（サン電子）



②甲子園（ケイ・アミューズメント・リース）



③ワールドスーパーテニス（アスミック）



④北斗の拳3（東映動画）

応募方法

このページのとじ込みのアンケート・ハガキに答を記入して送ってね。

ハガキには、必ず41円切手を貼って、自分の住所・氏名・電話番号を必ず書いてね。せっかく当選しても届かないことがあるよ。もちろん、ほしいプレゼントの番号も忘れずに。

「学年」、「最近買ったファミコン必勝本」、「今月買った他のファミコン誌」のところは、あてはまるものすべてに○をつけてね。

しめきりは、10月20日㈮当日消印有効（消印については郵便局に確認するといいよ）。

発表は'89Vol.24のこのページで行う予定です。なお、官製ハガキでの応募は無効となりますので、必ず、とじ込みのハガキで応募してください。

Vol.16 プレゼント当選者発表!!

おめでとーっ！ 幸運な当選者の発表です。誌面の関係上、全員のお名前が発表できなくてごめんなさい。他の方々は発送をもってかえさせていただきました。

SUPER GOLD プレゼント

★ほしいソフト1本

北海道・赤坂博樹　宮城県・内倉直治　福島県・石長浩永　茨城県・隆杉哲也　東京都・神尾伸之　神奈川県・吉沢由紀　静岡県・浅田正友　富山県・井川伸吾　長野県・桂川知美　岐阜県・古平直志　滋賀県・山藤義久　京都府・野川栄次　大阪府・岡辺紀雄　岡山県・京谷弥生　広島県・丸島浩幸　徳島県・朝妻美穂　福岡県・中門竜也　熊本県・伊藤真広　鹿児島県・古也直仁　沖縄県・川馬栄明　他60名

★ほしいソフト2本

北海道・古内俊成　岩手県・豊田治典　秋田県・三島則人　茨城県・寺崎克之　栃木県・黒崎麻樹　埼玉県・松永和巳　東京都・岩淵雅史　新潟県・豊浜卓也　福井県・稲葉和彦　静岡県・海内高忠　三重県・江村温雄　大阪府・三浦将司　奈良県・野沢泰之　島根県・高山智徳　山口県・松下栄平　香川県・土丸進三　高知県・飯田信戸　福岡県・東田清貴　長崎県・福原弘定　大分県・佐山忠志　他30名

★ほしいソフト3本

北海道・金井順吉　宮城県・速川英太　群馬県・金田世悟　茨城県・白竹弘次　埼玉県・横木賢二　千葉県・谷本雅史　東京都・大米優治　静岡県・梅本益典　愛知県・天野順哲　三重県・安原宏基　京都府・日村由蔵　大阪府・水元真明　奈良県・稲川大納　岡山県・西条祐美子　広島県・牧山照彦　徳島県・塚元高康　高知県・江本弘久　福岡県・宮沢忠行　長崎県・古田徹　鹿児島県・栗山秀和　他20名

★タイトー「ニンジャウォリアーズ」

福島県・浜中勝夫　静岡県・松山則明

アンケート・ハガキ・プレゼント

①コズミックウォーズ

北海道・松橋文樹　福島県・竹花久智　千葉県・松上輝彦　東京都・赤平透介　静岡県・福山英治　京都府・神並孝行　兵庫県・沢口亜美　広島県・根石広剛　福岡県・葉下達也　宮崎県・古田富夫

②燃える！お兄さん

宮城県・白家友吾　群馬県・尼田辰共　東京都・高生善介　新潟県・仲西章高　兵庫県・千葉雅彦　大阪府・沖野良明　広島県・坂下公弘　徳島県・馬場紀夫　熊本県・小松智洋　沖縄県・指山太一

③名門！第三野球部

青森県・岩中法政　群馬県・金本徳郎　東京都・横条信友　神奈川県・田上孝満　静岡県・大西伸直　石川県・宮野隆行　兵庫県・新山文勝　広島県・藤川高泰　愛媛県・坂田由紀　熊本県・野田広雄

④武田信玄2

秋田県・国吉達重　埼玉県・相馬拓也　東京都・坂下政哲　山梨県・福添祐昌　三重県・根里誠二　和歌山県・宝塚章行　兵庫県・栗下佳久　岡山県・野崎哲智　愛媛県・飯島孝樹　宮崎県・神本豊久

NEW-AMUSEMENT PRESENTATION

INFORMATION

イベントからグッズ、プレゼントまで、知りたいあなたの情報ページ

PRESENT 電話プレゼント

前々号で紹介したナムコのおもしろ電話機「美声ホン」。自分の声を高くも低くも変えられる、遊び心満点のこの電話機の発売を記念して、この「美声ホン」を必勝本読者1名に、「美声ホン特製テレフォンカード」を5名にプレゼントします。

この「美声ホン」及び「美声ホンテレフォンカード」が欲しい人はハガキで 〒102 東京都千代田区麴町5－5－5 JICC出版局 ファミコン必勝本「美声ホン」プレゼント係まで、あなたの住所、氏名、年齢、電話番号を明記の上、送って下さい。なお、この応募の締切は、10月20日(金)当日消印有効となります。

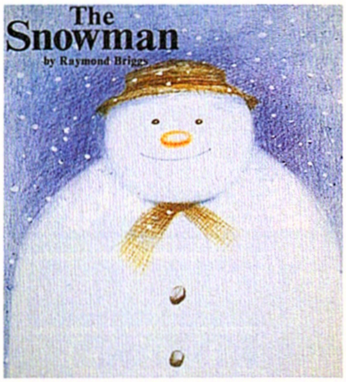


VIDEO スノーマン

イギリスの絵本作家、レイモンド・ブリッグスの作品の中でも特に人気が高く、ブリッグスの代表作ともいえる「スノーマン」がアニメーションになりました。

「スノーマン」とはいわゆる雪ダルマ。ある寒い冬の朝、ジェームス少年が作った「スノーマン」が、突然動き出したのです。「スノーマン」にみちびかれ、「スノーマン」のふるさとノースポールへ旅立つジェームズ……。

今回発売されるのは2本。オリジナルバージョンとオープニングにデビッド・ボウイが登場するものとがあり、各￥3800(税込価格￥3689)。発売、販売／株式会社CBS・ソニーグループ



ALBUM ナムコサントラ

ナムコのビデオゲームミュージックをアレンジし、次々と新作を送り出しているビクター音楽産業より「ナムコビデオゲームグラフィティVol.6」が発売されました。

今回、収録されているのは『フェリオス』より「ディロスの丘」「神殿～邪神との闘い」「アルテミスの涙」他、全14曲。『フェイス オフ ロンパーズ』より「COIN音～オープニング」「サンバ!」「Old-Fashioned Music」他、全11曲。その他、『メルヘンメイズ』や『ワルキューレの伝説』のアレンジバージョンも収録された28曲入りのアルバムです。すべておなじみのナムコグランドオーケストラによる演奏で、ビデオゲームのサウンドの味を壊さないようアレンジされています。

税込定価￥2812(税抜き￥2730)



PRESENT 仰天オモチャ

マイクがキャッチする音量によって土俵上の力士やリング上のレスラーが激闘をくり広げる「仰天声相撲」「仰天声プロレス」を8名にプレゼントします。この「仰天～」は土俵やリングが小型スピーカーになっており、付属のマイクがキャッチした音の大きさで土俵やリングが振動するしくみになっているおもしろオモチャ。

プレゼント希望者は、〒141 東京都品川区西五反田4－28－5 学研「声相撲」「声プロレス」プレゼント「ファミコン必勝本」係まで。

応募締切は10月20日(金)当日消印有効。



PRESENT TDLへ行こう

ケムコより先月発売されたゲームボーイ用ソフト「ミッキーマウス」の発売を記念して、「東京ディズニーランド用商品券」(1000円相当) をファミコン必勝本読者5名にプレゼントします。

この商品券は東京ディズニーランドのチケットブース、ショップ、レストランで使うことができる大変おトクな商品券です。冬休みやクリスマスにみんなでディズニーランドにいくのもいいんじゃないかな?

この商品券を希望する人は、ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号を明記の上、必勝本「東京ディズニーランド商品券」プレゼント係まで。応募の締切は10月20日(金)当日消印有効。

EVENT ゲーム大会

10月29日(日)、小田急線、向ヶ丘遊園地でゲーム大会が行われます。

このゲーム大会に参加するメーカーはアイ・ジー・エス、NECアベニュー、サン電子、クリーム、ヒューマン、日本コンピュータシステムなど。これらのメーカーの発売前の新作ゲームを参加者がプレイして、トーナメント方式で勝負を競うというものです。

当日は向ヶ丘遊園地の野外ステージ(フラワーステージ)を使って、午前1回、午後2回実施され、優勝者には最新ソフトやテレカ、カセットケースなど数々の賞品があたります。また、参加メーカーの発売前の最新ソフトをプレイできる絶好のチャンス。新作ソフトの事情通になれるばかりか、腕自慢のキミの実力をこの機会に試してみてはいかがかな?

AM10：00～PM4：00 雨天決行

TV テレビ INFORMATION

大ヒットした映画や、スペシャル番組が続々登場するこの時期。10月の改編は、視聴率三冠王のフジテレビに勝負をいどむＴＢＳが台風の目だ。

テレビ界のお祭り"改編"の季節 モニターの後ろの視聴率戦争は!?

もともと学校の入学・進級時期と同じ4月に、新しい年度の始まりとして行われていた改編。"番組の編成を改める"が略されたものなんだけど、「月曜の21時はドラマにしよう」とか「水曜の20時はバラエティね」といった局の方針を打ち出すのがそれ。初めのうちは年に1回だけだったのが、流行のサイクルがどんどん短くなる時代の流れに合わせるように半年に1回行われるようになった。視聴者のニーズに合わせて、短いサイクルですばやく対応していこうというのが民放の考え方だ。(ＮＨＫでは今でも4月改編のみ)さらに進んだ状況としては、ドラマの１クール（３ヵ月）システムを生んだりしている。

その改編、いかに新しい路線を打ち出し、話題をさらうかがテレビ局の勝負どころ。特に改編第１週の視聴率争いは、新聞や雑誌の記事に取り上げられやすい。ここで"好調"のイメージを勝ち取って、その後もスムーズに視聴率をかせぎたいというのが局のねらいだ。フジテレビは、この激戦地にいち早くスペシャル番組を送り込んだ。「他局の新番組第１回を見させない。これがそもそもの発想ですね。第１話を見のがした連続ドラマなんて、その後も見る気はしないでしょ。そこでうちの局では、キャンペーンをはったり目玉番組をたて続けに放送したり、改編をお祭りにしちゃったんです。この作戦は成功しました。でも結局は全部の局がお祭りになっちゃって(笑)、今では局のメンツ争いですね」(フジテレビ編成部小牧氏)



10/8　日曜洋画劇場「プラトーン」テレビ朝日系　PM９：02〜11：24　テレビ初



10/7　ゴールデン洋画劇場「トップガン」フジテレビ系　PM９：03〜11：09　テレビ初



10/6　痛快なりゆき巨編「帰って来た風雲！たけし城」ＴＢＳ系　PM７：00〜８：51

今や視聴率の三冠王（全日・ゴールデン・プライム）の名を欲しいままにするフジテレビ。そのフジに引っぱられるように他局もこの動きに同じていった。しかし正統派を自認していたＴＢＳだけは後れをとる。

この秋の改編の話題は、今までフジの動きに無関心を気取っていたＴＢＳが、積極的に争いに加わってきたこと。「なんか、変化。秋のフジテレビ」に対して、「この秋、ドラマチック。ＴＢＳ」とキャンペーンをはり、番組宣伝にも４億５千万円という大金をかける。もともとフジと視聴率の１位、２位を競っていたＴＢＳ。ここ数年フジの派手な戦略に大きく差をつけられたようだが、今度は同じ土俵で勝負しようということらしい。

視聴率がすべてのテレビ界。このモニターの後ろの見えない戦いは、ビデオやゲームといった強力な敵も迎えてますます激化しているようだ。

NEWS ニュース

さようなら！ひょうきん族

昭和55年、マンザイブームが日本列島に笑いの洪水を巻き起こした。それはブームというより発作のようだった。ザ・ぼんちが毎日死ぬようなスケジュールをこなし、ＴＶで「おさむちゃんでーす！ポン（口で鳴らす）」というたび日本中が笑った。そのうちに１年が過ぎ、そろそろ笑い疲れてきた頃に人気お笑いタレントが一堂に会して、全く新しいバラエティ番組「オレたちひょうきん族」が始まった。「ひょうきんベストテン」、「たけちゃんマン」シリーズ、「ひょうきんざんげ室」が次々ヒットを飛ばして、８年間も頑張ってきた「ひょうきん族」が10月７日、ついにその幕を閉じる。たけしもさんまも鶴太郎もそして山田邦子も（他にもたくさん）みんなひょうきん族から卒業していく。そういえば最近の「ひょうきん族」ってＯＢが母校を訪れた時みたいに和んでいたもんな。

さようならひょうきん族！



↑新しいフジのバラエティ「邦ちゃんのやまだかつてないテレビ」10/18〜(水)PM9：00〜9：54



↑過去８年間の名場面や珍場面を視聴者と出演者からのリクエスト形式で振り返る

放送データ

さようならひょうきんスペシャル全員集合！　10/７(土) フジＴＶ系 PM６：30〜８：54《名場面珍場面集、たけし、さんまを始めとするレギュラーと過去出場したゲストのトークなど》

PROGRAM 番組

〈ファミッ子大集合〉

テレビ東京毎週金曜日午後6時30分〜7時

10/6 名人に挑戦はテクモの"激闘プロレス"。最新ソフト情報は"超人ウルトラベースボール"。攻略塾は"マルサの女"で先生は東浦氏。

10/13 名人にはカプコン"ロックマン２"。最新ソフトは"トップガンデュアルファイターズ"攻略塾の先生は中本氏。

〈大竹まことのただいま！PCランド〉

テレビ東京毎週火曜日午後6時〜6時25分

10/10 先取りコーナー"麻雀ウォーズ"(日本物産)、"アトミック・ロボキッドスペシャル"(ＶＰＬ)、ゲストは城ノ内早苗。

10/17 先取りコーナー"ヘビーユニット"（タイトー）、"ドラえもん"(ハドソン)、スーパーテクニックは"ガンヘッド"

10/14 ゴールデン洋画劇場「優駿」フジテレビ系　PM９：04〜11：54　監督：杉田成道　出演：斉藤由貴、緒方直人《劇場公開に約10分プラスした特別版》

10/12 木曜洋画劇場「スーパーマンⅣ」テレビ東京系　PM８：02〜９：54　監督：シドニー・フェリー、出演：クリストファー・リーブ、ジーン・ハックマン、'87米《ＴＶ初　ノーカット》

10/13 金曜ロードショー「ランボー３　怒りのアフガン」日本テレビ系　PM9：00〜10：52　監督：ピーター・マクドナルド、出演：シルベスター・スタローン、他　'88米《ＴＶ初》

10/15 日曜洋画劇場「ビバリーヒルズコップ」テレビ朝日系　PM９：02〜10：54　監督：マーチン・ブレスト、出演：エディ・マーフィー、ジャッジ・ラインホールド、'84米

10/18 水曜ロードショー「007／ユア・アイズ・オンリー」ＴＢＳ系　PM9：00〜10：54　監督：ジョン・グレン、出演：ロジャームーア、他　'81英―米

PLAY 演劇

唐組・電子城 背中だけの騎士

「演劇はセリフがクサくてどうも苦手だ」といいつつ、まだ劇場に足を運んだことがない人にぜひオススメ。この「電子城」はRPGの世界をテーマに唐十郎が作・演出をした作品。唐十郎は持ち運び自在の芝居小屋〝紅テント〟を使って都内各地でゲリラ的な活動を行っている。いつも豪華な舞台の劇団四季に比べると唐組は過激な異端児ってとこかな。

さて、この「電子城」にはアリアハンやロマリア、ラリホーなどのドラクエ用語がたくさんでてくる。登場人物にはそれぞれ僧侶、遊び人、商人など



↑松葉杖の男が唐十郎。怪我をしてるわけじゃなくてRPGの二頭身を再現しているんだね

の職業があって、主人公はルイーダの酒場でパーティを組む、なんてエピソードまであるのだ。ドラクエⅢをプレイした人ならそれだけでも楽しめちゃう。

「電子城」のRPG世界は勇者が経験値とお金をかせいで、ついに悪の親玉を倒す、といったおざなりの冒険物語ではない。例えば僕達が本当にドラクエの世界に生きていたとしたら…。くる日もくる日もモンスターを殺してお金を奪う。死んでも死んでも教会で生き返ってしまう。そんな時にふと自分の命ってなんだろう、と考えてしまうようなちょっとコワイところもあるのだ。このファミコンの世界と現実が混合した奇妙な冒険は、うらぶれたアパートの一室から始まる。1人寝ている男に小女そのみが語りかける。「起きて、タグンラ、お城にいく時間です」

―――公演データ―――

唐組、「電子城―背中だけの騎士―」
11／2(木)～5(日)、開演：PM7:00、場所 目黒不動尊大本堂裏境内、入場料：前売3200円、当日3300円（全席自由）
問い合わせ：03-223-8747(唐組)

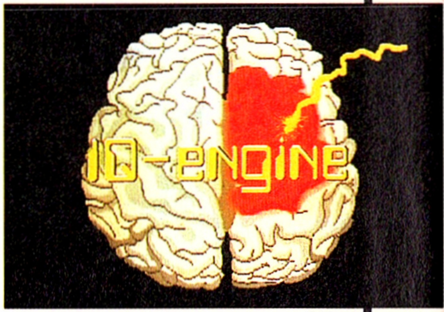
VIDEO ビデオ

パーティに最適 IQエンジン

新学期が始まってはや1ヵ月。冬休みはまだ遠いし、ここらで友達を集めてパーっとやりたいね。そんな気分を盛りあげてくれるパーティゲーム指向のビデオ「IQエンジン」がポニーキャニオンから発売された。

実はコレ、今年の1月～9月までフジテレビの深夜（関東地方のみ）に放送されていた同名のクイズ番組から選りすぐった問題を編集したもの。TV「IQエンジン」は毎回奇問難問をアニメや実写、時にはCGなどを使ってやつぎばやに出題してゆくという内容。大高洋夫をはじめ劇団「第三舞台」の団員達が出演していて、これが結構笑える。ちなみに問題の考案者として、本誌で「パズル天国」を連載中の雅孝司氏も参加している。

ビデオは30分ずつ3本にわけて編集され低価格で販売されるほか、レンタル専用に作られた「IQエンジンスペシャル」(内容は3本を1本に収録したもの）もある。また販売用のビデオにはパーティゲームに欠かせない〝バツゲームカード〟や、一通りクイズで遊んでからもいろんなバリエーションで楽しめる遊び方マニュアルもついている。友達同士お金を出し合って買うのもイイかも。



↑これがIQエンジンのオープニング画面。バイオなCGとテクノ調BGMがマッチ

―――発売データ―――

IQエンジン1～3　本日発売、30分各￥2500　IQエンジンスペシャル（レンタルのみ）90分　以上ポニーキャニオン、制作：共同テレビ、出演：〔第三舞台〕大高洋夫、小須田康人、他

「テレカ情報局」

今回は、新しいテレカ・ジャンルとして人気の出てきたロック・アーチスト・テレカを特集してお届けするぞ。

プリンセス・プリンセス



→プリンセス・プリンセス〈110・44852〉

トップバッターはやっぱりこのプリンセス・プリンセス。「Diamonds」「世界でいちばん熱い夏」の大ヒットで、ロック・ファンじゃなかった人までファンにしてしまったというエライお姉さん達なのだ。左は熱烈ファンが持っていた珍しいカード。

筋肉少女帯



→筋肉少女帯〈110・60088〉

大槻ケンジのあぶないキャラと荒唐無稽（つまりめちゃくちゃな）の音楽がどういうわけか受けまくっている今日この頃。新しいメンバーでの態勢も整って、めでたくテレカの発行となった。現代版サイケデリックの雰囲気がにじみでているね。

レベッカ



→レベッカ〈110・6843〉

バンド・ブームのきっかけを作ったのがこのグループ。なんたってボーカルのノッコの色気は最高だからね。左のテレカは3年以上前に販売されていたものだが、最近その存在が注目されている。この他新作も何種類か発行されているからファンは探してみよう。

あの店この店 TOP5 ―カード専門店に聞きました― インターチケット（西新宿）

●プレミアムTOP5

1	宮沢りえ・近代映画	〈ホワイト加刷〉	3万5000円
2	南野陽子・夜のヒットスタジオ	〈TPC〉	3万円
3	宮沢りえ・ケンタッキー	〈110-36863〉	2万8000円
4	西村知美・TVガイド	〈ホワイト加刷〉	2万5000円
5	斉藤由貴・アクシア	〈110-7644〉	2万円

●売り上げTOP5

1	浅香唯・沖電気	〈110-73316〉
2	南野陽子・'89コンサート	〈110-70670,70671〉
3	宮沢りえ・三井リハウス	〈ホワイト加刷〉
4	南野陽子・グリコ	〈330-19430〉
5	浅香唯・沖電気	〈110-73313〉

同ショップではアイドル・テレカの中でも有名銘柄ものに人気が集中。ナンノの〝TPC〟というのはテレカプリンターで1枚ずつ印刷されたカードのこと。〒160 東京都新宿区西新宿1-16-11 伊藤ビル2F（03-340-3486）

今号のGAME CARD…アスミック



↑スーパーハイドライド(セガ)

今のところ発売中のソフトは「ぎゅわんぶらぁ自己中心派」のみだが、今後、ファミコン、ゲームボーイ、PCエンジン、メガドライブなどの新作が続々発売の予定。



←コズミックイプシロン 3Dシューティング決定版



←ワールドスーパーテニス レンドル等スターが登場

テレカプレゼント!!

インターチケットより本誌読者30名にテレカ・プレゼント！　官製ハガキに住所、氏名、年齢、「テレカ希望」と書いて、㈱インターチケット「ファミコン必勝本テレカ・プレゼント」係まで。

NEW SOFT STREET

運動の秋だよ〜ん!!

イエーイ!スポーツしてるかーい。おれしてね。体なまっちゃっていかんわ。ちょっとサバンナ走ってくっからね。ゼイゼイ。あーすっきりした。さて、今回はおまたせー、任天堂の遊遊記からスタート。面白いよ。これ。それからおおっとー!女神転生IIだーっ!ヒラ坊んちは渋谷の邪教の館っていわれてるんだって。それからマイトアンドマジックにイースII、えっ!ドラキュラIIIの情報もあるぞー!うれしいじゃん。さぁ!読んでみてくらさい!





ディスク／任天堂／前編・10月14日、後編・11月14日発売予定／各￥2600(税込み)

YŪYŪKI

遊遊記



NEW SOFT STREET

あの超名作「新・鬼が島」を覚えているだろうか。ほのぼのとした雰囲気と誰もが楽しく遊べる作品として評価が高かったね。そのふぁみこん昔話の第2弾が、ついに登場することになったので早速紹介しよう。その名も「遊遊記」。西遊記を題材としたAVGだ。



新・鬼が島をさらにパワーアップ!

主人公は5人もいるぞ

「新・鬼が島」の特徴といえば、やはり「ひとかえる」コマンド。自分の操作するキャラクターを変えるってヤツだね。この「遊遊記」では、それがさらにパワーアップされており、ゲーム中最大5人までのキャラクターに対して有効となっているのだ。つまり、主人公が5人いるということ。5人は集まったり、分散したりするので、すごく変化に富んだ展開が楽しめる。もちろん「ひとかえる」コマンドによる謎解きだってバッチリなのだ。

物語は中国の小さな村からスタートする

空から隕石が落ちてきた

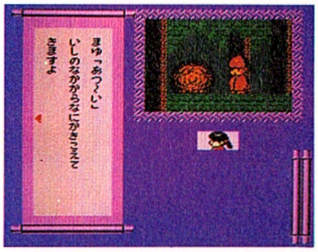
最初の主人公は、中国のとある小さな村にひとりで暮らしている女の子。この子に名前をつけてあげるとゲームスタートだ。



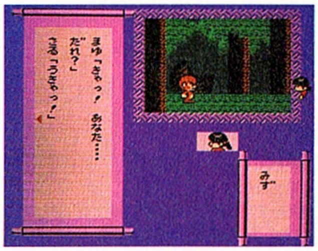
←恋愛小説を読みながら空想にひたるまゆちゃん。ふと顔を上げると空には流れ星が……。ところが、その流れ星が森に!

女の子は、なぜか恋愛小説に夢中。ボーイフレンドが欲しいなー、なんて思っている。名前は「まゆ」ちゃんにしてみた。

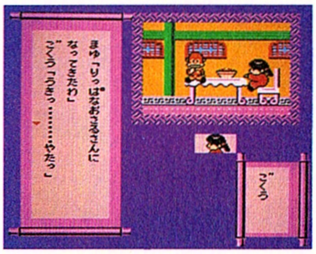
そんなある夜のこと。まゆちゃんが窓の外を見てみると、流れ星がひとつ。ロマンチックなんて思っていたら、それが近くの森に落ちたからビックリ。あわてていってみると、真っ赤に燃える隕石が……。何とかしなきゃ。ここで謎をひとつ解くと悟空の登場。お友だちが欲しかった女の子は、悟空を連れて家へと帰っていく。人間の言葉を教えてあげたりする幸せな生活が続きそうだったけれど……。



←急いで森へといってみると、そこには真っ赤に燃える隕石があった。このままじゃ熱くて触れないね。どうすればいいの?



←突然、隕石が割れた。中から現れたのは、何と一匹の猿。驚いたのは、まゆちゃん。画面の隅に隠れる姿がかわいいねえ



←悟空に言葉を教えてあげるまゆちゃん。人間じゃないけど立派な家族だ。だけど、この幸せは長く続かなかった。トホホ



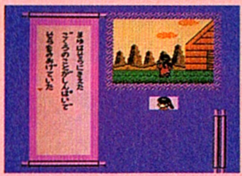
←昔の罪でお釈迦様に連れ去られてしまう悟空。今度は単に追放になるのではなく牢に入れられてしまう。残された少女は?

突然の別れ。お釈迦様ってヒドイッ!

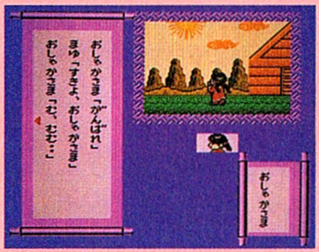
出会いがあるから別れもある。でも、やっぱり別れって悲しいよね。ゲームにも、ここで別れが待っている。以前に犯した罪によって、悟空は牢に閉じ込められてしまうのだ。

悟空を牢から出すには「光のこづち」で悟空をおとなしくするしかない。まゆちゃんは、これを聴いて「光のこづち」を探す旅へと出発することにした。

どんな旅がまゆちゃんを待ち受けているのかは……秘密。しばらく、まゆちゃんの出番はないのだ。これは悲しい。



←悟空をいい猿にするためには光のこづちが必要。まゆちゃんは決心した



→悟空がいなくなってしまった空を見上げる。すると、お釈迦様が突然現れて語るのだった

一生楽しんで暮らす法というお経のこと

ついに三蔵法師の登場だ

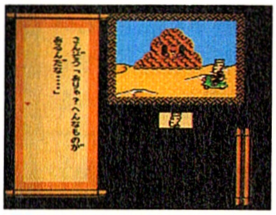
ふぁみこん昔話シリーズの良さは、何といっても「セリフの能天気さ」だよね。そんな役目を果してくれるのが、ここから登場する三蔵法師。彼は「一生楽して暮らす法」というお経を手に入れるために天竺へ「スクーター」で向かっている。

砂漠を走る三蔵の前に、岩山のようなものが見えてきた。よく見ると、牢屋だ。そう、ここに悟空がいるんだ。

乱暴な悟空。三蔵は関わりたくない。関わりたくないんだけど、結局は関わってしまい、さらには悟空を牢から出してしまうハメに！

こいつは大変だ。そこで、お釈迦様の登場。彼は「金の輪」を三蔵に授ける。西遊記を知っている人ならピンとくるでしょ。ある呪文を唱えると、キリキリと締まる、ある輪だ。こいつを何とかして悟空の頭につけなければならない。さて、どうしたらいいのだろう。

もしも成功したら……悟空を弟子にして天竺へと向かうことになるのだ。



←「一生楽して暮らす法」というお経を手に入れるため天竺を目指す三蔵。途中の砂漠で牢屋を見つけた



←三蔵のミスで牢から悟空を出してしまった。そこへお釈迦様が現れて禁固珠を授けた



←金の輪——つまり禁固珠を悟空の頭につければ家来にすることが可能



←三蔵と悟空の旅が始まった。目指すは牛魔王の支配する天竺。その前に砂漠を越えよう

西へ西へと旅する三蔵法師の一行。ん、ちょっと変だぞ!?

八戒も仲間になるのだ

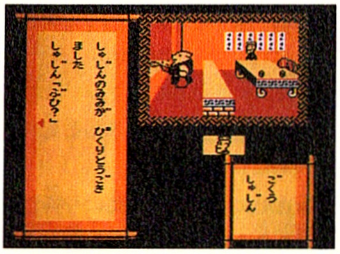
砂漠を越えると小さな町が見えてくる。だけど、様子が変だ。人がいない。

空腹の三蔵と悟空。中華料理店へと足を運ぶが、そこは何とブタが経営する店。三蔵の話す「一生楽して暮らす法」に、耳をぴくぴく動かしている。

空腹を満たすまで三蔵と悟空は料理を食べ続ける。すると——げげっ、値段がすごく高いじゃないか。この場は力の強い悟空に任せてしまおう。で、突然、戦闘モード（！）になる。ここは簡単なアクションだ。悟空を操作してブタをやっつければＯＫ。自分がやられることはないから安心だね。

結局、ブタは倒すことができずに逃げることになった三蔵と悟空。しかし、ここで悟空は妙なことに気づく。スクーターに乗って走る三蔵の顔が、ブタに似ているのだ。

この謎を解かないと先へは進めない。おもしろいトリックだよ、これは。



←辿り着いたのは小さな町。人は妖怪を怖れ、外にはいない。一行は中華料理店に入るが……



←店の主人が妖怪だった。ここはアクションゲームとなっている。ミスしても平気なので安心



←逃げだした一行だが、三蔵の様子が変だぞ。ここのトリックは秀逸。ぜひ遊んでほしいな

まだまだ天竺への旅は続くのだった

ニセ三蔵の正体を見事に見破れば、このブタを仲間にすることができる。ブタの本名は八戒。うーん、このまま進んでいけばカッパの悟浄も仲間になるんだろうな、やっぱり。

気になるのは、世界を我がものにしようとしている牛魔王の存在。たぶん、ヤツを倒すのが最終目標だろうけど、強そうだし……。

それから、最初に出てきた女の子まゆちゃんは、どうしたのだろう。光のこづちを探しに旅立ったはずなのに。

まあ、とりあえずは天竺を目指す。これしかないね。

と、ここまでが前編（第5章まで）の中の2章までの内容。これだけでも、こんなにおもしろいから驚き。発売日が待ちどおしいね。おもしろいぞ！



↑無事に謎を解けば妖怪——八戒が仲間となる。目がいいという八戒。果して役に立つだろうか。不安……



／ナムコ／発売日未定／価格未定

MEGAMI TENSEI II

女神転生II



３Dダンジョン RPGの中でも傑作との評判が高い「女神転生」。パート２はどうしたのかな、と思っていたら……ついに出てきたぞ、来春ごろ発売予定だからなんと２年半ぶりの復活となる。それだけの時間がかかっているからして、そうとう大幅なパワーアップが計られているようだ。春のRPG戦線にまたひとつ強力なラインナップの登場だ！

今甦える「女神転生」の世界。未来世界に新たな伝説が生まれる

舞台は2036年、悪魔の巣と化した東京だ！

ドラクエやファイナルファンタジーほどのヒットにはならなかったけど、熱烈なファンが多い「女神転生」。パート２の噂はずいぶん前から出ていたけど、ようやく発売が決まったのだ。IIの主人公は東京の片隅にあるシェルターに住む少年とその親友だ。少年はある日、悪魔・パズスと出会う。神の使いだというパズスは少年たちに悪魔召還プログラムを渡し、人類を救い出すことができる神の御子なのだ、と告げる。その言葉に従い、２人は悪魔との戦いを決意するのだ。

設定やストーリーは前作とはずいぶん変わっているが、基本的な要素は受け継がれているといえるね。



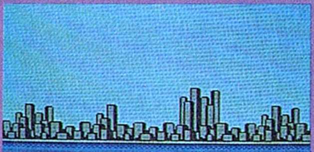
→パズスは古代バビロニアの悪神。それが神の仕いとは……キーキャラクターになりそうだ

ストーリー

20世紀末の最終戦争により、人人の多数は死にたえ、シェルターに逃れた一部の者だけが生き残った。地上から人々の姿は消えたが、かわって悪魔、妖怪、怪物たちが出現したのだ。

生き残った人々は自らの身を守るためだけに生き、それは対立を呼び、ついにはメシア教とディーバァ教の2派に分裂、悪魔たちもいくつかに分かれ争った。

そして2036年、東京……。







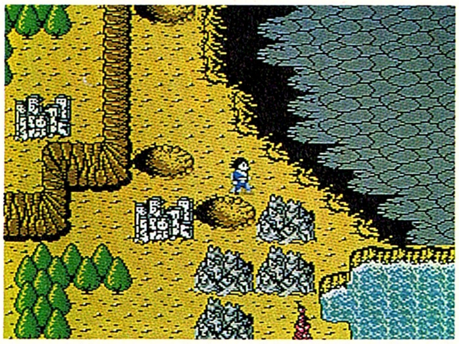
2Mから4Mへ。容量が倍になれば内容の充実は倍以上！

基本は不変だが、システム面で大幅な改善が見られる

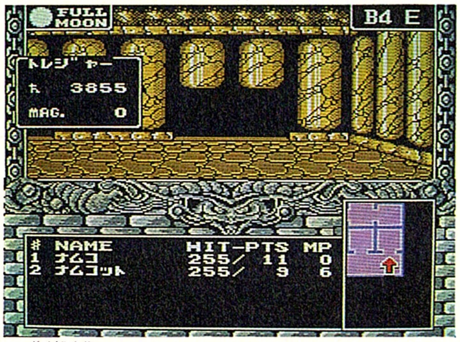
前作ともっとも大きく異なる点は地上マップが取り入れられたことだ。舞台となる荒廃した東京を移動するためだ。随所にある各建物に入るとダンジョン画面になる。高層ビル、地下道、地下鉄などが主なダンジョンだ。

画面表示にはあまり大きな変化は見られないが、前作でちょっとうっとおしかったスクロールしてのマップ表示はなくなり、すべての情報が１画面内で収まるようになった。スクロールして左上に表示されたマップは右下に表示されるようになり、ずいぶんと見やすくなった。

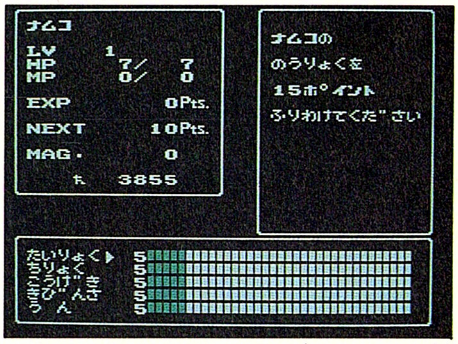
ダンジョンと敵については右により詳しく紹介しよう。これらは４Mになった分、大きくパワーアップしているぞ。



↑これが地上マップの画面だ。中央に主人公、左側には高層ビル、下には東京タワーらしき建物が見える



↑画面表示はこのようにコンパクトにまとめられた。いちいちスクロールしないのでずいぶん楽になった



↑パラメータのポイントは20から35に増えた。レベルの上限がずいぶんと高くなったようだね

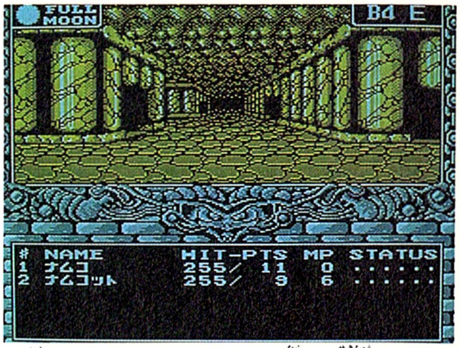
大都市・東京の建物が迷宮と化した。映像美の世界が再び味わえる

迷宮の種類は数あれどこの美しさに勝るものなし！

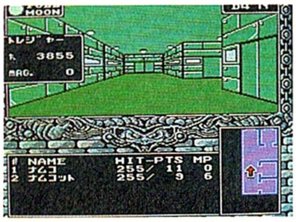
ダンジョンの雰囲気はがらっと変わった。魔王・ルシファーの支配する飛鳥の大魔宮から東京の錯綜する迷宮へ……。ファンタジックな風景から、より人工的な色あいが強くなった。前作にはない新しさを感じさせてくれるだろう。

ダンジョンの広さはだいたい前作と同じぐらいだ。というと「えー」なんて声が返ってきそうだが、前作よりイベント数は多くなっているらしい。前作が広く感じたのは、広さの割にイベント数が極端に少なかったからだけど、その点では改善されたようだ。ちなみに前作の総ブロック数は8192！「ウィザードリィ」のほぼ倍あったのだ。

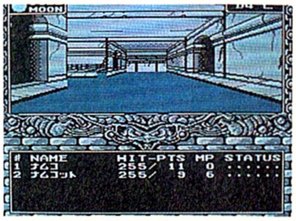
ところで「女神転生」の人気の秘密にBGMをあげる人は多い。戦闘シーンのハードロック調やアンフィニ宮殿の静けさを強調するBGMなど、どれもゲームを盛り上げてくれるものばかり。IIもかなりBGMにはこだわっているようで、前作以上との声も聞かれるほど。だだっ広いダンジョンを退屈せずに歩けたのはBGMのおかげとする意見も多い。またあの「女神転生」サウンドが聞ける、と考えただけで嬉しくなってしまう。この点でも楽しみは大きい。



↑石づくりのダンジョン。キレイに並んだ石柱がかえって不気味さをあおる。どんな敵が潜んでいる？



→こちらは整然とした金属質のダンジョン。どこかの高層ビルなんだろうけどね。右上の階層表示からすると地下4階らしい



→グレーのダンジョンは雰囲気からすると地下鉄の駅のようだ。こんな光景、現実世界にもありそうだ。それだけに恐怖感をあおる。

一挙に100種増え、250種ものモンスターが登場するぞ！

魔物のほかにマシンタイプのモンスターも現れる

お待たせのモンスターについてだ。モンスターの数は前作の5種族、20属、150種から、種類数は同じものの、25属、250種に増えた。新しい属性にはマシン、天使、怪獣などが入った。魔物ではないモンスターも入るのだ。もちろん前作でおなじみのケルベロス、オニやミノタウロスなどの敵は登場する。

そして注目すべきは「邪教の館」。前作では2種類だけの合体だったが、なんと3種類の合体なんてことができるようになるらしい。しかも複数になる。

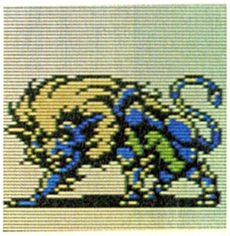
まだある。敵を仲間にする時のかけ引きが複雑になるらしい。戦闘コマンドに「はなす」が入ったことがそれを表している。4Mの利点が最大に生かされているのだ。



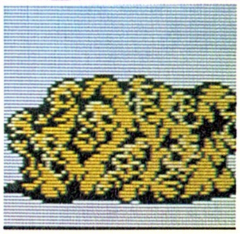
↑スキュラ。3本の首のうちひとつが女性の形をしている。スケイラとは違うね



←戦闘シーン。上にある表示は敵の数とその健康状態を表す。コマンドの違いに注目



魔獣・ケルベロス？ それとも弟の妖獣・オルトロス？ モンスターの中でも人気が高かったが、ちゃんとIIにも登場する。仲間として主人公に加わるが、それとも強烈な炎を吐いて苦しめるか。どちらにしても楽しみなキャラだ。



コープス。悪魔や人々の争いに巻きこまれて死んだ人々の無念の魂が集まり、肉塊と化して甦えった。しかしそこに人の心はなく、ただ怨念があるだけだ。人を襲い、自分と同じ姿にさせることだけが彼らの唯一の行動原理である。



マシンに乗ったパンクス男も敵として登場する。人型ではあるが油断はならない。左手に持ったサーベルで首を切り落とされてしまうかも知れない。姿は人型だが、心は悪魔に支配されているだろうから……。



火の精霊か、冥界の業火を操つる悪魔か。ひょうきんな表情だが、計り知れないほどの力を秘めていそうだ。敵に回すと手強そうだが、もし味方に加わってくれれば力強く戦ってくれそうだ。その真の姿はいったい？



西洋の悪魔絵に出てきそうな典型的なフォルムだ。数々の魔法を使い、主人公たちを苦しめる。そんな様子が浮かんでくる。しかしこのタイプのモンスターは仲間になってくれることが多い。期待に応える動きをしてくれるか。

※このゲームはシャープC1には対応しません。／画面写真は開発中のものです。



／学研／発売日未定／￥5900(税抜き)

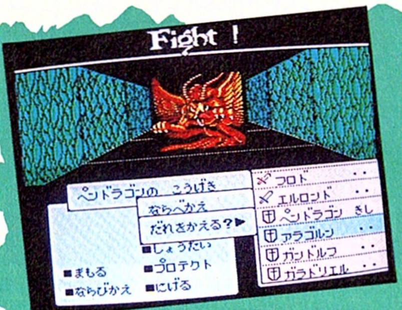
MIGHT AND MAGIC

マイトアンドマジック



NEW SOFT STREET

以前、発表になったものの、作品改良をめざすために発売延期になったままだった「マイト＆マジック」。オリジナルのパソコン版は「ウィザードリィ」に並ぶといわれるほどの名作３ＤＲＰＧなんだ。モンスターデザインなどに変更が加えられた画面が今回、公開された。さてさてどんな仕上がりでしょうか。









ただ生きのびていくためだけに旅を続ける…

他に類を見ないゲームの進行 クエストの連続とその選択

一般的なＲＰＧって、まず最初に、ゲームの目的を聞くことによってスタートするもんだよね。「マイト＆マジック」では、ゲーム開始時の主人公は何も知らない。ただ生きのびていくためだけに仕事を見つけ、金をもうけなければならない、という状態だ。そこで王様やら誰やらに、「何々やってきな」、といわれて、ある仕事をこなす。これが１つのクエスト。このクエストを次々とこなしていくうちに、主人公は成長し、自分が本当にやるべきことを悟る。さまざまな小ストーリーの連続とでもいうべき内容を持っているんだ。そして、主人公がどのクエストを選んでいくかはプレイヤー次第。ある程度のシナリオと自由な行動が与えられている。



↑物語全体が、いくつかの小さな出来事でつながっている。どれを行って進んでいくのかはプレイヤーが選ばなくてはならない。それによって主人公は、お金を得て、かつ自信も身につけていくのである

手強い怪物くんたちだ

前回発表になったものと比べるとモンスターグラフィックは大幅に変更されている。前回よりもすごみが出ているモンスターたちだ。実際に、特殊攻撃とかでこちらを悩ませる敵が多いらしい。

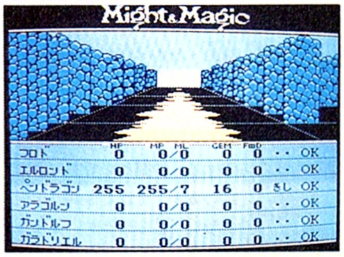


ナチュラルな3D画面を目指しているんだ

地下も地上も３Ｄで移動！ アニメーション処理も

移動は３Ｄ画面によるものだ。地下のダンジョンなどを３Ｄで移動するゲームってのは今までいくつかあったが、「マイト＆マジック」では、地上も３Ｄで移動することになる。すべてが３Ｄなわけだ。そして、ダンジョンならローソク、地上なら星とかがアニメーションしてくれるというから楽しみ。自然なグラフィックを期待したいね。

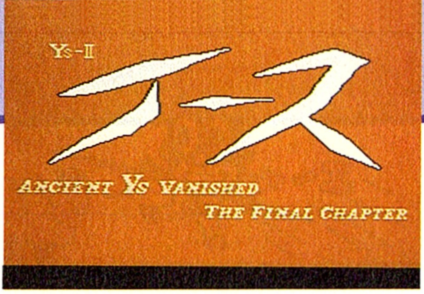
あと、発表になったモンスターが80種以上ということ、さらにアイテムはな〜んと、全255種もあるとのこと！ すごいわ、こりゃ。



←３Ｄ画面の地上シーン。ごつごつした石のカベがいいフンイキ。それにしても、青い空が見えるのってフレッシュね



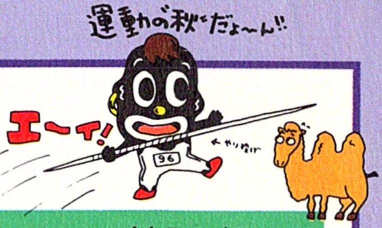
←おおっと、バトルシーン！ 地上で地下で、モンスターたちがおそいかかる。敵も集団なので苦労しそう

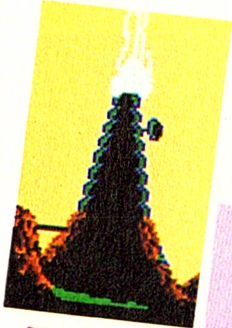


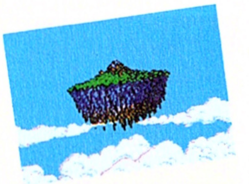
／ビクター音楽産業／発売日未定／価格未定

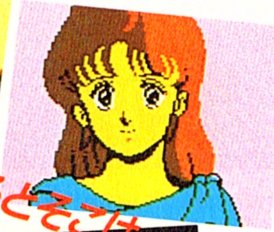
Ys II

イースII

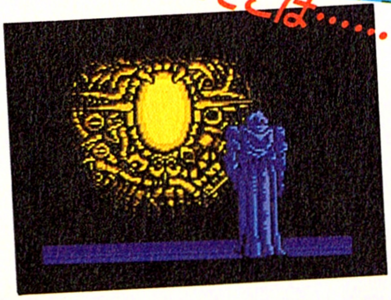








目が覚めるとそこは……

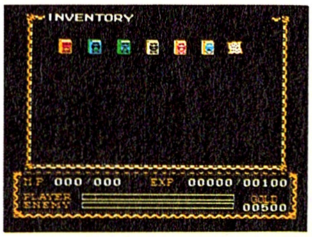


昨年8月発売された「イース」の続編、「イースII」の最新情報をお届けしよう。前作のエンディングの天空に浮かぶ島を見て、「II」の登場を心待ちにしていたファンも多いことだろう。その天空の国を舞台に今回のストーリーは展開する。システム・画面構成は、前作とほぼ同様だ。

天空の国から再び冒険は始まる！

6冊のイースの本を手に入れた！　するとアドルは…

前作は6冊の「イースの本」を取り戻したところでエンディングを迎えた。取り戻した結果どうなったかということには一斉触れられていなかった。主人公アドルは6冊の本の力によって天空の国へ飛ばされてしまったのだ。そこから再びアドルは冒険を始める。前作で残された数々の謎を解明に、そして真のイースの謎を解くために。ストーリー展開、ゲームシステム共に、前作をプレイした人にはより楽しめるものになっている。



←前作で集めた6冊の本はすべて持ったまま。この6冊の本を持つことによって初めて天空の島への扉が開けるのだ



↑アデルを助けてくれた村娘リリアのお母さん。リリアは実は重い病気にかかっていることを教えてくれる

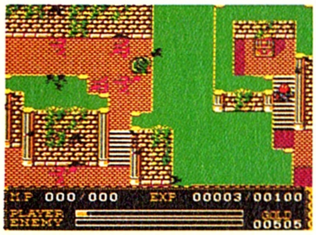
ゲームシステムは前作とほとんど同じ。戦闘には魔法が登場!!

全7ワールドにイースの秘密が隠されている！

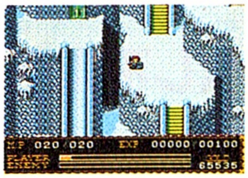
スタートの村ランスから、廃墟・廃坑・氷の世界・溶岩の世界・下水道・サルモンの神殿と世界が続いている。MAPはファミコン版のオリジナルになっている。武器・防具・アイテム・魔法も充実している。各世界にある宝箱の中のアイテム集めもゲーム進行上の重要目的になってくるのだ。



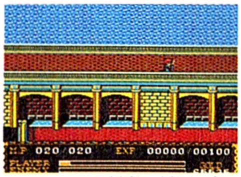
→スタートの村、ランス。前作のミネアの町によく似ている気がするけど……



←武器を揃えて廃墟へ。モンスターが徘徊しているので要注意。宝箱もある



↑氷の世界。階段とすべり台を使って移動だ



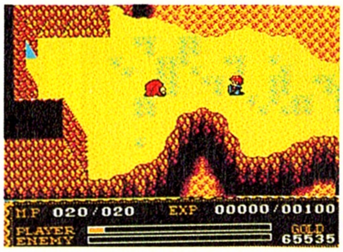
↑サルモンの神殿に侵入。最終目的地はここだ



←前作で苦労した人も多い、廃坑。ここでのマッピングがゲームの進行に大きくかかわってくるのだ

半キャラずらし、そして魔法

「ヒット・アンド・アウェイ」。これがイースの戦闘システムだったよね。体当たりしては逃げる、体当たりしては逃げる。これを繰り返して敵にダメージを与えるのだ。この時、まともにぶつかっては一発でやられてしまうこと、ほぼ間違いなし。敵に対してキャラクター半分ずらしてぶつかるのだ。前回、これに泣かされた人も多いはず。今回は魔法によって飛び道具が使えるようになるので、アクション不得意の人には朗報だ。



←真正面からの体当たりは禁物。よく位置を確かめて



/コナミ/12月22日発売予定/￥6500(予、税抜き)

DRACURA III

ドラキュラIII



NEW SOFT STREET

ハードなファンタジー・アクションといえばコナミの「ドラキュラ」。このパート３である「ドラキュラIII（仮称）」の開発が進んでいる。前作ではＲＰＧ的な味つけがなされていたが、今回は初心に返って（？）純粋なアクションゲームを目指しているようだ。前作以上の美しいグラフィックと豊富なトラップは一見の価値あり／　なのである。



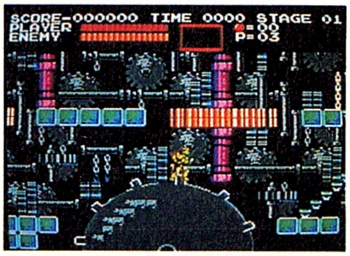
↑これがオープニングのデモ画面。棺から現れたのはシモンの祖先であるクリストファー・ベルモントだろうか。ムチを片手に呪われし不死王ドラキュラの城へと挑むのだった……

宿敵ドラキュラを求め、ベルモントは進む

とにかく見てくれ この美しいグラフィックを／

まずは、下の４点の写真を見てほしい。何という美しさだろう。だが、背景に目を奪われていてはいけない。なぜなら、この「ドラキュラIII」は、第１作目の流れをくむ、正統派アクションで、難易度は鬼のように高いからだ。心して遊ばなければならない。

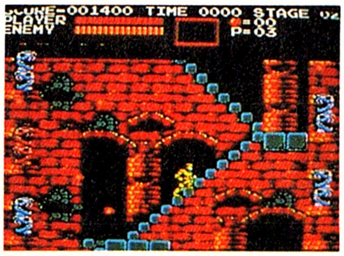
さて、このIII。Ｉの続編と思われがちだが実はそれより以前の物語なのだ。だから、主人公はシモンではない。Ｉの説明書を見ると「クリストファー・ベルモント」という名があるる。シモンの祖先ってわけかね、この人は。



↑ぐるぐると回転している大きな歯車に乗って進んでいく。時計塔の内部のような感じだね。最初から難易度は高いのである



↑ここは教会かな？　背景のステンドグラスがファミコンとは思えないほど美しい。だけど、これに見とれてはダメなのだ



↑これはステージ２だ。火の玉を吐く敵が両側に配置されているね。パターンを作らないとノーダメージで抜けるのは難しい



↑水の中から飛び出す半魚人も健在。コイツも火の玉を吐くので注意。水中が見えるところが、これまたいいんだよね

数々のトラップの向こうには呪われし不死王ドラキュラの姿が‥‥

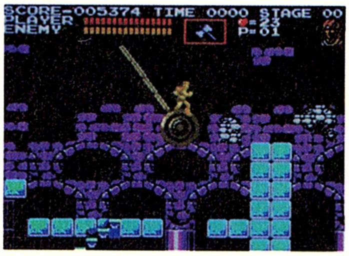
コナミが創り出す ホラー・ファンタジーの世界

「ドラキュラIII」のいい点は幾つもある。その中でも特に目を引くのがトラップの数々。回転する橋や歯車などなど雰囲気を盛り上げつつもプレイヤーを困らせてくれる。

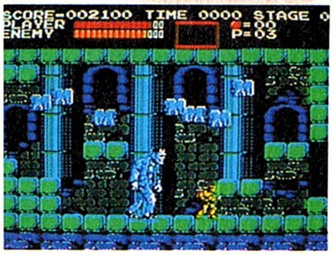
基本的なシステムやアイテムなどはＩとほぼ同じ。変に凝ろうとしていまひとつだったIIで反省したのかもしれない。

今、Ｉを遊んでも楽しいことからも、これがいかに完成されたシステムなのかがわかってもらえると思う。コナミってスゴイよね。

クリアのコツは、パターンを作ること。Ｉ同様、難しいながらも地道にプレイしていけば解けるだろう。Ｉで謎だった部分も解明されるかもしれないし……。何にしても発売日が待ち遠しいねえ。



←揺れ動く振子。この上に乗らないと進めない場所もあるのだ。タイミング良く飛び移らないと死が待っていることもあるんだ



←各ステージの終わりには、ドラキュラの手下が待っている。ステージ２はフランケンシュタイン。地形をうまく利用せよ！

IIIは進路選択ができるぞ／

IIIは、ステージをクリアするごとに進路を選択することが可能だ。どちらを進むかはキミの自由。これなら１回クリアしても、また遊びたくなるというものだね。



↑これがステージ・セレクト。どちらへ進もうかな？

バルダーダッシュ

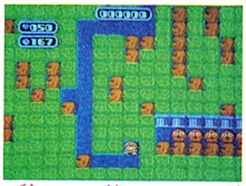
■データイースト ■'90年2月発売予定
■価格未定 ■カセット

炭鉱夫がエッサホイサと働くパズルアクション

一時期のRPG並のブームが巻き起こっているパズルゲームだが、データイーストよりパズルアクションの新作が発表された。この面クリア型の迷路パズル、主人公はなんと炭鉱夫なのだ。ステージごとに、決められた数のダイアを集めて、時間内にその場から脱出する。これが基本的なルールだが、敵キャラや岩がジャマをするので仲々先に進めない。さくさく穴を掘ってダイアを集めろっ！



↑ほいほいっ、と穴を掘りつつダイアを集めちゃおうぜっ



↑敵キャラを倒すとダイアに変化することがあるんだ

ザ・ロード・オブ・キング

■ジャレコ ■12月発売予定
■¥5600(税抜き) ■カセット

異世界を旅するデカキャラアクションだ

突然、異世界にワープしてしまった主人公の冒険物語、「ザ・ロード・オブ・キング」。全11ステージを次々とクリアしていくアクションゲームなのだ。でっかいキャラクターが売りなんだけど、さらにストーリーを追う形ではさまれるアニメシーンも楽しみだ。期待しましょうね。



↑次々とステージクリアしていくタイプ



↑アニメ画面で、ストーリーの流れを見せてくれる



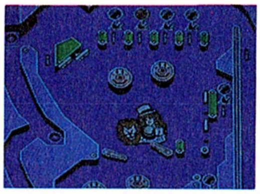
↑でっかい敵キャラとの戦いが何とも楽しみなのだ

ピンボールクエスト

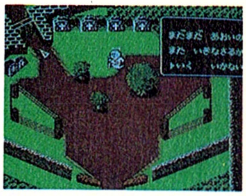
■ジャレコ ■12月発売予定
■¥5600 ■カセット

色～んな遊び方がOKのピンボールだぜっ

ジャレコより、色とりどりのプレイ方法ができる、ピンボールゲームが登場だ。その名も「ピンボールクエスト」だ。ごくノーマルなプレイから、ゴルフ風ピンボールを楽しむモードやボーナスステージのあったりするモードまで、イロ～ンな楽しみ方ができるのがポイント。さらに、「クエストモード」も用意されている。敵とピンボールで対決しながら、大ボスを目指すというRPG的なモードなのだ。何はともあれ、カラフルな(?)楽しみ方ができそう！っと。



↑様々なタイプのピンボールが遊べるのが楽しそう



↑クエストモードでは、敵とピンボールで勝負だ

JOY & MIKEの[NEWファミコン地獄耳]

鬼のいぬ間のなんとやら、各ハード活発化

なんと、1980年代もあますところ2ヵ月とちょい。されどスーパーファミコンの具体的発売日はまだまだ未定。一説によると、来年末あたりじゃなかろーか、と。う～む、早く、早くプレイしてみたいものじゃ。

うんうん、ゲームボーイもいいけど、ま、スーパーファミコンが真打ちって感じだもんね。ぼくの指もうずいてるぜっ！

が、しかし、このスーパーファミコンの延期に乗じてがんばっているのがPCエンジンとセガのメガドライブなのじゃ。セガは、年内目標百万台を目指し、年末商戦に挑む。ディスクやモデムを用いての上級向けゲームから、低年齢層向けのキャラクターゲームまで、幅広い層に受け入れられるソフトをガンガン開発中じゃ。

でさ、PCエンジンIIの話はどーなってんの？

こちらの方はもうちょい時間がかかりそう。それよりナムコのハードの話な。こちらの方が興味深い。一応ナムコとしては任天堂との例の裁判には決着がつき、今後はNES、ゲームボーイのソフトにも乗り出すというかまえだ。なのになぜかスーパーファミコン用ソフトはやらないと、公言してはばからない……。

それって、スーパーファミコンに自社ハードをぶつけようっていう考えなのかな……。

そうだと思う。すべてはベールにつつまれているが、ナムコのハード開発は相当進んでいて、かなりの自信を持っているということだろうな。

となると、任天堂もうかうかしてられないね。

ま、任天堂としては、ファミコン、ゲームボーイ、スーパーファミコンはまったく別物という考え方のようだ。ファミコンはファミコンなりに良いゲームを出し続け、スーパーファミコンが発売されても手抜きするなんてことはないはず。ディスクに関しても今後一大プロモーションをかけてくるらしいぞっ！

SCHEDULE 新作スケジュール表

fami-com ●ファミコン

Cはカセット、Dはディスク、FTはファミリートレーナーを表します。

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
10月				
6日	C	甲子園	ケイ・アミューズメントリース	¥5900
13日	C	ワールドスーパーテニス	アスミック	¥5900
14日	C	ヴィナス戦記	バリエ	¥5800
14日	D	遊遊記(前編)	任天堂	¥2600※
19日	C	北斗の拳3 新世記創造 凄拳列伝	東映動画	¥6200
27日	C	ウルトラベースボール	カルチャーブレーン	¥6500
27日	C	メジャーリーグ	アイレム	¥6000
27日	C	ドラゴンボールIII・悟空伝	バンダイ	¥6800(予)
27日	C	田代まさしのプリンセスがいっぱい	エピックソニーレコード	¥5500
27日	C	ソフトボール天国	トンキンハウス	¥5800
31日	C	麻雀大会	光栄	¥7800
中旬	D	かっとび童児	パックインビデオ	¥3500
11月				
10日	C	ダンジョン&マジック	ナツメ	¥6500
14日	D	遊遊記(後編)	任天堂	¥2600※
17日	C	忍者COPサイゾウ	九娯貿易	¥5900
24日	C	寺尾のどすこい大相撲	ジャレコ	¥5900
24日	C	コズミックイプシロン	アスミック	¥6500
30日	C	スクウェアのトム・ソーヤ	スクウェア	¥6500
中旬	C	御存知 弥次喜多珍道中	ハル研究所	¥6800
下旬	C	コンフリクト	ビック東海	¥6200
下旬	C	V' BALL	テクノスジャパン	¥5900
下旬	C	トップガン デュアルファイターズ	コナミ	未定
下旬	C	激突四駆バトル	アイレム	¥4800
	C	ゴルフッ子オープン	タイトー	¥5900
12月				
1日	C	未来戦史ライオス	パック・イン・ビデオ	¥5900
1日	C	道～タオ～	バップ	¥5500
8日	C	新・里見八犬伝	東映動画	¥6200
8日	C	星霊狩り	ハドソン	¥5800
12日	C	エモやんの10倍プロ野球	ヘクト	¥9700
15日	C	アバドックス	ナツメ	¥5800
15日	C	かってにシロクマ	CBSソニー	¥5900
22日	C	ドラキュラIII(仮)	コナミ	¥6500(予)
27日	C	東風	ナツメ	¥5800
27日	C	スーパーラグビー	T.S.S	¥5900
上旬	C	ベガスコネクション	シグマ商事	¥9600
上旬	C	ホステージ	ケムコ	¥5900
上旬	C	ぼっくんモグラー～スーパーもぐらたたき～	アイ・ジー・エス	未定
中旬	C	I LOVE ソフトボール	ココナッツジャパン	¥6500
中旬	C	TMネットワーク LIVE IN POWER BOWL	エピックソニーレコード	¥6200
中旬	C	激闘スタジアム!!	テクモ	¥5500
中旬	C	アドベンチャーズ オブ ロロ	ハル研究所	¥4900
下旬	C	装甲騎兵ボトムズ	ハイスコア	¥5500
下旬	C	イメージファイト	アイレム	¥6500(予)
下旬	C	バットマン	サン電子	¥6200
下旬	C	双截龍II	テクノスジャパン	¥5900
	C	ザ・マネーゲームII～兜町の奇跡～	ソフエル	¥5900
	C	迷宮島	アイレム	¥5800(予)
	C	ヘラクレスの栄光II～タイタンの滅亡～	データイースト	¥5900
	C	ファミコン野球盤	エポック社	¥6200
	C	神仙伝	アイレム	¥6300(予)
	C	名門多古西応援団	アスミック	¥6500
	C	なんたって!!ベースボール	サン電子	¥5900(予)
	C	おそ松くん	バンダイ	¥5800(予)
	C	フリップル	タイトー	¥3900
	C	タイトーチェイスHQ	タイトー	¥5900
	C	ロード・オブ・キング	ジャレコ	¥5600
	C	ピンボールクエスト	ジャレコ	¥5600
	C	スウィートホーム	カプコン	¥6500
1月				
上旬	C	がんばれゴエモン外伝～きえた黄金キセル～	コナミ	未定
	C	ドラゴンクエストIV 導かれし者たち	エニックス	¥8500(予)
	C	キャットランナー	ケムコ	未定
	C	グリッド・グラバー	ジャレコ	¥5500
	C	わんぱくダック夢冒険	カプコン	¥5800(予)
2月				
	C	デッドフォックス"人間兵器"	カプコン	¥5800(予)
3月				
下旬	C	ガンヘッド	バリエ	¥6500(予)
発売日未定				
	C	シャンカラ	アイ・ジー・エス	未定
	C	ダンジョン放浪記	アスキー	¥6500(予)
	C	アーコン	BPS	未定
	C	妖怪大戦(仮)	ホット・ビィ	未定
	C	坂本龍馬	東芝EMI	未定
	C	忍者らホイ!	アスキー	未定
	C	新説・宮本武蔵	キングレコード	未定
	C	メタルスレイダーグローリー	ハル研究所	未定
	C	黄金バット・復活のレヂェンド	学研	¥5900
	C	今夜も朝までパワフル麻雀(仮)	デービーソフト	未定
	C	サンサーラ・ナーガ	ビクター音楽産業	未定
	C	プレジデントの選択	ホット・ビィ	¥9800(予)
	C	Might and Magic	学研	¥5900
	C	ザ・ゾンビ(仮)	ホット・ビィ	未定
	C	キャプテン翼2	テクモ	未定
	C	ガデュリン	セタ	未定
	D	うさぎの時限の盗難事件	学研	未定
	D	地理大冒険	スコーピオンソフト	未定
	C	魔神英雄伝ワタル	ハドソン	未定
	C	ドラゴンユニット	アテナ	未定
	C	シエラザード2	カルチャーブレーン	未定
	C	エアーウルフ2	九娯貿易	未定
	C	ゴッドスレイヤー	SNK	未定
	C	キテレツ大百科	エポック社	未定
	C	高校野球(仮)	インダクションプロデュース	未定
	C	白い鷹	インダクションプロデュース	未定
	C	ローラーゲーム(仮)	インダクションプロデュース	未定
	C	ロケットレンジャー	ケムコ	未定
	C	神界	東映動画	¥9600(予)
	C	スーパースタープロレスリング	ポニーキャニオン	¥5900
	C	クオーターバックスクランブル	ポニーキャニオン	¥5900
	C	信長の野望・戦国群雄伝	光栄	未定
	C	ロッド・オブ・ブルー・クリスタル(仮)	トーワチキ	未定
	C	アドバンスドダンジョンズ&ドラゴンズ	ポニーキャニオン	未定
	C	ドカベン(仮)	カプコン	未定
	C	井崎脩五郎の競馬必勝学	イマジニア	¥9800(予)
	C	ものまね四天王(仮)	パック・イン・ビデオ	未定
	C	幻獣創世記	日本物産	未定
	C	熱血高校運動会(仮)	テクノスジャパン	未定
	C	熱血野球小僧(仮)	テクノスジャパン	未定
	C	影狼伝説	ピクセル	¥6200
	C	ディープダンジョンIV	アスミック	未定
	C	イースII	ビクター音楽産業	未定
	C	虹のシルクロード	ビクター音楽産業	未定
	C	パチ夫くん3(仮)	ココナッツジャパン	未定
	C	大迷路(仮)	エポック社	未定
	D	アーディス	アスク講談社	未定
	C	宇宙警備隊(仮)	ハル研究所	未定
	C	バルダーダッシュ	データイースト	未定
	C	ファイナルファンタジーIII	スクウェア	未定
	C	ウィザードリィIII	アスキー	¥6500
	C	ベストプレープロ野球II	アスキー	¥6800
	C	忍者龍剣伝II	テクモ	¥5900
	C	ゴルゴ13・II	ビック東海	未定
	C	ゲームパーティー	ココナッツジャパン	未定
	C	とんどこどん	タイトー	未定
	C	いただきストリート	アスキー	未定
	C	川のぬし釣り	パック・イン・ビデオ	¥5900
	C	飛龍の拳III	カルチャーブレーン	未定
	C	スーパーチャイニーズ3	カルチャーブレーン	未定
	C	SUPER魂斗羅	コナミ	未定
	C	キャデラック	ヘクト	未定
	C	帝都大戦	ポニーキャニオン	未定
	C	アークティック	ポニーキャニオン	未定
	C	怒III	ケイ・アミューズメントリース	未定

DISK ●ディスクライター書き換えの日

開始日	ゲーム名
書きかえ中	フェアリーテイル
書きかえ中	ファミコン探偵倶楽部PART2(前編)
書きかえ中	ファミコン探偵倶楽部PART2(後編)
書きかえ中	ハッカー
10月30日	遊遊記(前編)
12月1日	遊遊記(後編)

GAME BOY ●ゲームボーイ

発売日	ゲーム名		
10月18日	ピンボール66匹のわに大行進	ハル研究所	¥2980※
10月27日	ドラキュラ伝説	コナミ	¥3300※
10月31日	シーサイドバレー	トンキンハウス	¥2980※
11月24日	パズルボーイ	アトラス	¥2980※
11月26日	ゴルフ	任天堂	¥2600※
12月10日	パチンコタイム	ココナッツジャパン	¥3280※
12月上旬	将棋	ポニーキャニオン	¥3400※
12月中旬	SELECTION	ケムコ	¥3090※
12月中旬	魔界塔士SA・GA	スクウェア	¥3500※
12月中旬	キュービリオン	セタ	¥2980
12月下旬	海戦ゲーム Navy Blue	ユース	¥3400※
12月下旬	ネメシス	コナミ	未定
12月下旬	マスターカラテカ	バンダイ	¥2900※

発売日	ゲーム名		
12月	対局連珠	トーワチキ	¥2980※
12月	北斗の拳 凄絶十番勝負(仮)	東映動画	¥3500※
12月	てけてけ!アスミッくんワールド	アスミック	¥3090※
2月	ロックンチェイス	データイースト	未定
3月	サイドポケット(仮)	データイースト	未定
3月	レッドアリーマー ～魔界村外伝～	カプコン	¥3300※
来春	フリップル	タイトー	未定
未定	デスボール	ケムコ	未定
未定	F1レース	任天堂	未定
未定	ヒーロー集合!!ピンボールパーティ	ジャレコ	未定
未定	スーパーリアルベースボール2(仮)	バップ	未定
未定	爆烈戦士ウォーリア	エポック社	未定
未定	カードゲーム(仮)	ココナッツジャパン	未定

発売日	ゲーム名		
未定	チャンピオンシップボーリング(仮)	アテナ	未定
未定	コスモタンク	アトラス	未定
未定	SDガンダム外伝 SD戦国伝 国盗り物語	バンダイ	未定
未定	ペンギンくんウォーズ	アスキー	未定
未定	フラッピースペシャル(仮)	ビクター音楽産業	未定
未定	ベースボールキッズ	ジャレコ	¥3300※

※印は税込み価格です(無印は税抜き価格)

PC ENGINE ● ピーシーエンジン

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
10月13日	デジタルチャンプ	ナグザット	¥5800
10月20日	竜の子ファイター	トンキンハウス	¥5600
10月31日	ドラえもん 迷宮大作戦	ハドソン	¥4900
10月下旬	鏡の国のレジェンド(CD-ROM)	ビクター音楽産業	¥6750
11月10日	大地くんクライシス	サリオ	¥6400
11月17日	ニュートピア	ハドソン	¥5800
11月上旬	都留照人の実戦株式倍バイゲーム	インテック	¥9800
11月上旬	MR.HELIの大冒険	アイレム	¥6700
11月上旬	麻雀学園	フェイス	¥7980
11月中旬	サイドアームスペシャル(CD-ROM)	NECアベニュー	¥5800
11月下旬	USAプロバスケットボール	エイコム	¥5600
11月下旬	ブルファイト	クリーム	¥6300
11月下旬	ジャックニクラウス チャンピオンシップゴルフ	ビクター音楽産業	¥6200
11月下旬	バリバリ伝説	タイトー	¥6600
12月15日	PC原人	ハドソン	¥5800
12月中旬	コズミックファンタジー(CD-ROM)	日本テレネット	¥6780(予)
12月中旬	レッドアラート(CD-ROM)	日本テレネット	¥6780(予)
12月下旬	ROM ROMスタジアム(CD-ROM)	メサイヤ	¥6000
12月下旬	これがプロ野球/'89	インテック	¥5800
12月下旬	ゼビウスII(仮)	ナムコ	未定
12月下旬	ナイトライダースペシャル	パック・イン・ビデオ	¥5500
12月	弁慶外伝	サン電子	¥6200
12月	忍	アスミック	¥6800
12月	虎への道	ビクター音楽産業	未定
12月	F1トリプルバトル	ヒューマン	¥6300
12月	サイレントデバッカー	データイースト	未定
12月	ヴェイグス	ビクター音楽産業	未定
12月	ヴォルフィード	タイトー	¥6600
12月	ヘビーユニット	タイトー	¥6600
12月	ダライアス(CD-ROM)	NECアベニュー	未定
1月26日	ガイフレーム	メサイヤ	¥5800
1月中旬	アトミックロボキット	UPL	¥6700
1月下旬	麻雀刺客列伝 麻雀ウォーズ	日本物産	¥5400
1月	逐電屋藤兵衛	ナグザット	¥6700
2月	スプラッターハウス	ナムコ	¥6800
2月	ドロップロックほらホラ	データイースト	未定
3月	源平討魔伝	ナムコ	¥6800
3月	サイレントデバッガーズ	データイースト	未定
3月	バルンバ	ナムコ	¥6800
来春	謎のマスカレード	メサイヤ	未定
来春	飛装騎兵カイザード	メサイヤ	未定
来春	ソル・ビアンカ(CD-ROM)	メサイヤ	未定
来春	不思議の夢のアリス	フェイス	未定
来春	サイバーコア	アイ・ジー・エス	未定
来春	ワールドビーチバレー	アイ・ジー・エス	未定
来春	シンドバッド～地底の大魔宮～	アイ・ジー・エス	未定
来春	パワードリフト	アスミック	未定
来春	ネクロスの要塞	アスク講談社	¥6800
来春	アームドエフ	日本ソフト販売	未定
未定	レインボーアイランド(CD-ROM)	NECアベニュー	未定
未定	ダライアス	NECアベニュー	未定
未定	アウトラン	NECアベニュー	未定
未定	ブレードランド	日本ソフト販売	未定
未定	ラビオレプススペシャル(仮)	ビデオシステム	未定
未定	サンダーブレード	NECアベニュー	未定
未定	アフターバーナー	NECアベニュー	未定
未定	ワードナの森	NECアベニュー	未定
未定	最後の忍者	アイレム	未定
未定	迷宮島	アイレム	未定
未定	オペレーションウルフ	NECアベニュー	未定
未定	マニアックプロレス	ハドソン	未定
未定	パワーイレブン	ハドソン	未定
未定	桃太郎伝説(豪華版)	ハドソン	未定
未定	ぎゅわんぶらぁ自己中心派(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	イースI・II(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	J.B.ハロルドシリーズ(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	ラストハルマゲドン(CD-ROM)	ブレイングレイ	未定
未定	みつばち学園(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	桃太郎伝説II	ハドソン	未定
未定	幽霊君	アスク講談社	未定
未定	パラノイア	ナグザット	未定
未定	ダウンロード	NECアベニュー	未定
未定	超絶倫人ベラボーマン	ナムコ	未定
未定	ストライダー飛龍	NECアベニュー	未定
未定	大魔界村	NECアベニュー	未定
未定	スーパーバレーボール(仮)	ビデオシステム	未定
未定	熱血高校ドッジボール部PC番外編	ナグザット	未定
未定	ドラ坊っちゃん	ナグザット	未定
未定	クラッシュバトル	アスク講談社	未定
未定	シティハンター	サン電子	未定
未定	桃太郎活劇	ハドソン	未定
未定	バットマン	サン電子	未定
未定	サイバーナイト	トンキンハウス	未定
未定	タイトーチェイスH・Q	タイトー	¥6600
未定	スーパー大戦略(CD-ROM)	マイクロキャビン	未定
未定	オメガファイター	UPL	未定

SEGA ● セガ

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
10月6日	スーパー・ハイドライド	アスミック	¥7900
10月7日	スーパーハングオン	セガ	¥6000
10月21日	ランボーIII	セガ	¥5500
11月18日	フォゴットンワールズ	セガ	¥6000
11月25日	孔雀王II	セガ	¥6000
11月	TEL TELまぁじゃん	サン電子	¥5800
11月	TEL TELスタジアム	サン電子	¥6500
12月2日	スーパー忍	セガ	¥6000
12月9日	タツジン	セガ	¥6000
12月14日	マージャンCOP・竜	セガ	¥5500
12月16日	バーミリオン(仮)	セガ	未定
12月22日	史上最大の倉庫番	メサイヤ	¥5200
12月23日	ゴールデンアックス	セガ	¥6000
12月下旬	アトミックロボキッド	トレコ	未定
12月	Herzog Zwei(ヘルツォーク ツヴァイ)	テクノソフト	未定
12月	カース	マイクロネット	未定
1月	ソーサリアン	セガ	未定
1月	ウルトラマン	セガ	未定
1月	ゴーストバスターズ	セガ	未定
1月	バットマン	サン電子	未定
3月	パトレイバー	セガ	未定
3月	エアダイバー	アスミック	¥6800(予)
来春	重装機兵レイノス	メサイヤ	未定
来春	フェリオス	ナムコ	未定
未定	ファイナルブロー	タイトー	未定
未定	ムーンダンサー	セガ	未定
未定	ニュージーランドストーリー	タイトー	未定
未定	サイオブレードスペシャル	シグマ商事	未定
未定	アウトラン3D(マスターシステム対応)	セガ	未定
未定	ギャラクシーフォース	セガ	未定
未定	パワードリフト	セガ	未定
未定	ターボアウトラン	セガ	未定
未定	モンスターレア	セガ	未定
未定	ゲイングランド	セガ	未定
未定	ラストサバイバー	セガ	未定
未定	ダイナマイト・ダックス	セガ	未定
未定	火激	KHB	未定
未定	ヘビーユニット	東宝	未定
未定	ドリームアイランド	セガ	未定
未定	テトリス	セガ	未定
未定	スーパーファンタジーゾーン	サン電子	未定
未定	オメガファイター	トレコ	未定
未定	アフターバーナーII	電波新聞社	未定

超新作情報コーナー!!

㊙編集部メモ

●コナミから発表された「ゴエモン外伝」シリーズ第3作はRPGとなっての登場だ。ゲームボーイでの新作「ネメシス」は、「グラディウス」のゲームボーイ版ともいうべき作品です。

●「アークティック」は高難度のパズルゲーム。また映画が評判の「帝都大戦」もゲーム化が決定した。どちらも発売はポニーキャニオンから。

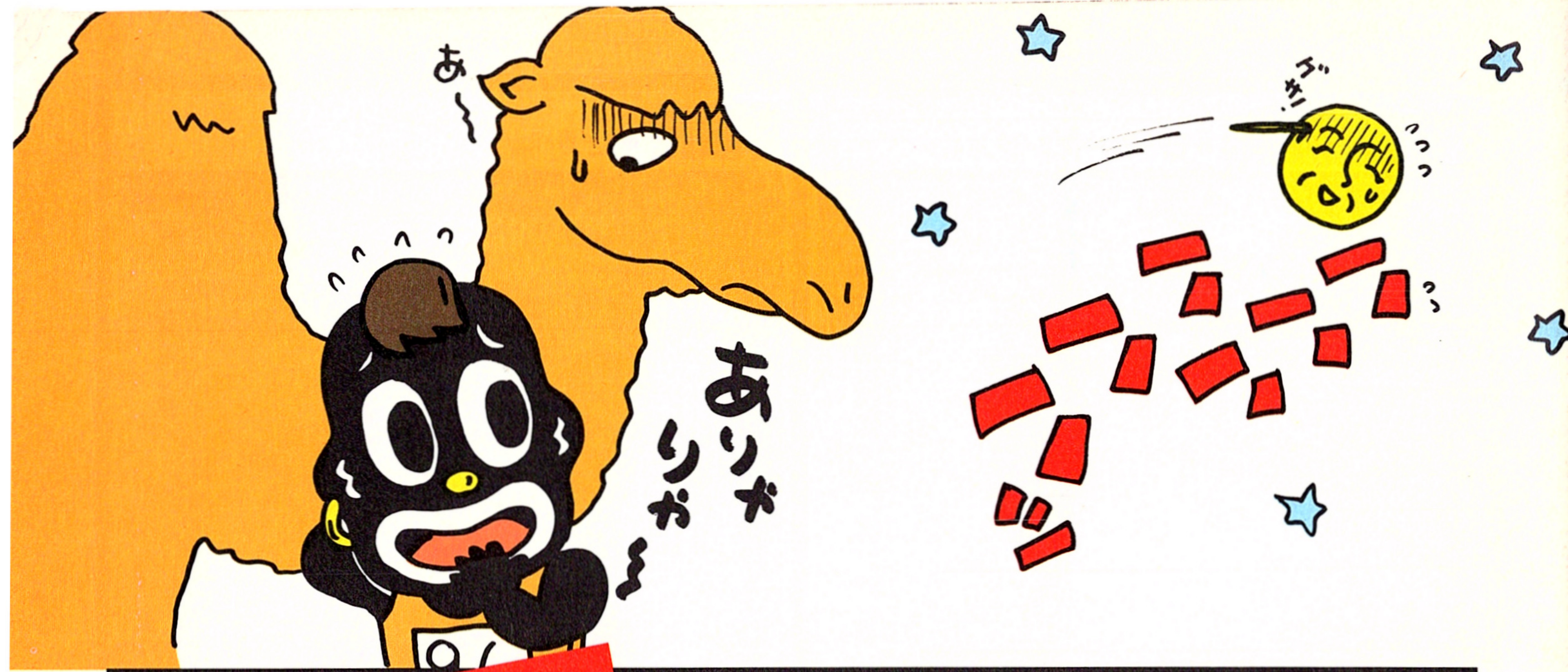
●「キャデラック」はヘクトから発表の思考型ゲーム。トランプのカードとポーカーのルールを利用したパズルゲームになる。

●カプコンから「わんぱくダック夢冒険」が発売されます。ダックはウォルトディズニーのキャラクター。ドナルドダックの〝おじさん〟という設定のアクションゲームです。また「デッドフォックス〝人間兵器〟」はスクロールタイプのシューティングゲーム。舞台設定が、南米の麻薬基地というところがタイムリーです。

●ジャレコからゲームボーイ用ソフトが2本。「ピンボールパーティー」は2P対戦を含む4種類のモードを楽しめるピンボールゲーム。「ベースボールキッズ」はリトルリーグを舞台にした野球ゲーム。もちろん2P対戦可能。攻撃時と守備時ではプレイヤーの視点が変わります。

●回転砲を操作するコミカルシューティング、「バルンバ」がナムコよりPCで。

●UPLから「アトミックロボキッド」がPCとして発売される。業務用の移植。



ファミコン必勝本 次号Vol.21は 10月20日 金曜日発売！

定価260円(税込み)

●超期待の4大RPG徹底比較研究!!

ドラクエⅣ/ウィザードリィⅢ ファイナルファンタジーⅢ/女神転生Ⅱ

●大好評連載第2回!!

「小説ウィズⅡ」「コミック版・ウィズ外伝」

★そのほか遊遊記、ドラゴンボールⅢの徹底紹介もあるぞ！
PCエンジン、メガドライブ、ゲームボーイ情報もいっぱい!!

CALENDER

日	予定
10/6(金)	ファミコン必勝本Vol.20発売 Ⓒ甲子園(ケイ・アミューズメントリース)発売
7(土)	MDスーパーハングオン(セガ)発売
8(日)	
9(月)	
10(火)	
11(水)	
12(木)	
13(金)	Ⓒワールドスーパーテニス(アスミック)発売 PCデジタルチャンプ(ナグザット)発売
14(土)	Ⓒヴィナス戦記(バリエ)発売 Ⓓ遊遊記(前編)(任天堂)発売
15(日)	
16(月)	
17(火)	
18(水)	GBピンボール(ハル研究所)発売
19(木)	Ⓒ北斗の拳3(東映動画)発売
20(金)	ファミコン必勝本Vol.21発売

AFTER THE GAME

●夏だビールだといってるうちに、秋だね秋刀魚だねビールもう一本！なーんて季節になってしまいました。さて必本、年末に向けてさらに盛りあがる予定です。（井）

●あれは連休の前夜だったか。夜中にタクシーがつかまらず、歩いて家まで帰ってしまった。とても情けなかった。不条理。ああ大東京のマップは広いぜ、歩くと。（ヒラ坊）

●たいしたことではないんですが、僕あてに来る郵便物に「高木」と書かれているものがたまにあります。同じ「タカギ」でも僕のは「高城」。ま、いいんですけど。（高城）

●おくればせの夏休み、ゆっくりと眠り、たっぷりと食し、ちょっとスポーツしました。充分にリフレッシュしましたが、体重も増えました。困ったもんです。（ハルク）

●私の家の近くのゲームセンターには、時々修業中の力士が遊びに来ています。「テトリス」で精神修業しているお相撲さん、１日も早く入幕してくださいね。（マッキー）

●先日コンビニで買物した時、レジで小銭をジャラつかせていたら、「１円玉全部両替してもらえます？」と店員さん。今年中に家にある全ての１円玉を放出するぞ。（根本）

ファミコン必勝本
1989年10月20日号
Vol.20

発行人 蓮見清一
編集人 井上裕務
発行所 JICC出版局
住所 〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
電話 編集部：03－239－0237
営業部：03－234－4621(東京)
06－204－1966(大阪)
052－201－4181(名古屋)
印刷所 株式会社 光村原色版印刷所


NEC
PC Engine EXCITING WORLD
電脳細胞に感応するぞ!!
戦い、夢、そして感動の渦。最新のソフトが続々と登場して、
PCエンジンの世界がますますおもしろくなってきた。究極のビジュアルと大迫力のサウンドで
キミのハートを直撃する。今こそ、異次元空間へエキサイティングトリップ!!
人気のPCエンジン、充実ソフトがメジロ押し!
竜の子ファイター
たつのこファイター
トンキンハウス
©宮下あきら/無限大倶楽部/TOKYO SHOSEKI
10月
発売予定
希望小売価格5,600円
(予価・税別)
人気漫画家宮下あきらデザインのキャラクターが楽しめる痛快アクションゲームだ!
都留照人の
実戦株式
倍バイゲーム
つるてるひとのじっせんかぶしきばいバイゲーム
㈱インテック
©1989 INTEC INC.
11月下旬
発売予定
希望小売価格9,800円
(予価・税別)
待ちに待った株式売買のシュミレーションゲームが登場だ! 先生のアドバイスがGood!
ACTION SHOOTING GAME
ROCK・ON
ロック・オン
㈱ビッグ・クラブ
©BIG CLUB
好評発売中
希望小売価格6,700円
(税別)
PCエンジン初の謎解きアクションSTG!18種のアイテムで「フィサの財宝」をさがせ!!
ダブルダンジョン
日本コンピュータシステム㈱
©1989 NCS
好評発売中
希望小売価格5,500円(税別)
これが2人同時プレイが楽しめる3DダンジョンタイプのRPG! 新・感動体験だ!
究極TIGER
きゅうきょくタイガー
タイトー
©1989 TAITO
好評発売中
希望小売価格5,500円(税別)
アーケードで人気No.1を誇るあの「究極タイガー」遂に登場!
さあ、敵を撃破しろ!
F-1 DREAM
エフ・ワン ドリーム
NECアベニュー
©1988 NEC Avenue LICENSED BY CAPCOM
好評発売中
希望小売価格5,400円
(税別)
本格派レーシングゲームの醍醐味!F-1チャンプめざして腕をみがきあげろ!!
獣王記
じゅうおうき
NECアベニュー
©SEGA 1988 ©NEC Avenue 1989
好評発売中
希望小売価格6,800円
(税別)
巨大化する魔物を倒して、女神アテナを救い出せ! 超能力を秘めた獣人を繰るのは君だ!!
PC Engine
PC Engine
標準価格24,800円
(税別)
DIGITAL INNOVATOR
日本電気ホームエレクトロニクス株式会社
HE system



ファミコン必勝本
10月20日号
1989年10月20日発行
第4巻第20号(通巻81号)
発行人 蓮見清一
編集人 井上裕務
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
雑誌編集部☎03(239)0237
発行所 JICC出版局
定価 260円(本体252円)

 印刷 ㈱光村原色版印刷所 Printed In Japan 雑誌 27803-10/20